AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA - PRE\BOX - BeOS
PIOS - DRACO - pOS

Comment acheter un Amiga et ses périphériques

Tornado PPC

Comment graver des CD
Magellan au quotidien
Les fanzines
Les DP de l'été
Les DPAT reviennent!
Cours JavaScript et HTML
Modem Olitec
Imprimante Fotofun
Les effets de MovieShop

Scanner avec votre FAX

Juillet-Août 1998 n°114 Suisse 12 FS,
Belgique 250 FB, Canada $8.50

A.D.F.I. APPLICATION

04.73.34.34.34

Magasin : 47 avenue de la libération
63000 Clermont Ferrand - FRANCE

Traitement prioritaire = +20 F	Assurance de 0 à 5000 F = +30 F
Port total sans matériel = 50 F	Assurance de 0 à 10000 F = +60 F
Port total avec matériel = 80 F	Étranger (en Europe) = + 15 F

Le saviez-vous? A.D.F.I. est la plus ancienne société d'édition et de revente française sur Amiga.

VENTE RÉPARATION CONSEIL

Cette marchandise reste notre propriété jusqu'à son règlem complet en principal et en intérêts. En cas de litige seul le tribunal Clermont Ferrand est compétent.
L'absence de paiement dans les 10 jours à compter de la facturation am une majoration de 10% indépendament des intérêts légaux. Toute som due à l'échéance porte intérêt au taux légal annuel majoré de 50% s mise en demeure préalable et sans préjudice de tout autre droit que réserve notre société. Les prix et produits indiqués peuvent être modi sans préavis. L'acompte pour paiement anticipé est de 0%. Toutes commandes sont fermes et définitives. Frais d'ouverture d'un dos contentieux 120 francs. Frais d'étude d'un devis 240 francs. Le recommandée 70 francs. Annulation acceptée par notre société 150 fra Le transport et les risques de transport sont à la charge du destinataire.

ATTENTION : n'envoyez pas de matériel sans un numéro de colisage

750 références Amiga en magasin, le reste sous 10 jours...

Fox col 99 F	WWW 99 F	Capcom 99 F	Cytron 99 F	Dark man 99 F	Elf 99 F	Harlequin 99 F
Lemming 99 F	Lethal W 99 F	Lotus III 99 F	Donald 99 F	Metallic 99 F	Hook 99 F	Kursty 99 F
123 99 F	ABC 99 F	Mémoire 99 F	Mot croisé 99 F	Puzzle 99 F	Motor 99 F	Navyseal 99 F
NoSecond 99 F	Piracy 99 F	Outer 99 F	Scrabble 99 F	Silkyworm 99 F	Sports II 99 F	Superfrog 99 F
Addam's 99 F	Dream T 99 F	Godfather 99 F	Street 99 F	Tetris 99 F	Tinyswek 99 F	TNT 99 F
Trivial 99 F	Vroom 99 F	Wheels 99 F	Wizkid 99 F	Alien III 99 F	Décollages 290 F	La mer 140 F, Coloreling 125 F, L'espace 120 F, L'alphabet 140 F
Chase HQ 99 F	Moktar 99 F	QEMM97 290 CD PC	UFO 99 F	Dr Brain 249 F CD PC	Microcos 99 F CD 32	Baron II 369 F CD PC

NOUVEAUTÉ JEUX 1998

Civilization 159 F PC 289 F	Colonization 159 F	Genetic species 269 F	Foundation 269 F	F15 Strike Eagle II 149 F	Final Odyssey 269 F	Theme Park 149 F
On escapee 279 F	Blade 275 F	Myst 339 F PC 249 F	Pinball 199 F	Quake 349 F PC 399 F	Flying hight 199 F	Uropa 199 F
Gloom 159 F	Sixth Sense 239 F	Nemac IV 175 F	Shadow 269 F	Cedric 159 F	Toutes les nouveautés sont déjà chez A.D.F.I.	

UTILITAIRES AMIGA

Amiga for Ever 369 F	Asim CDFS 480 F	CD Developer 159 F	Designer 2 159 F	Elastic dreams 499 F	Fusion mac 699 F	Geek Gadget 159 F
GPFax 495 F	Ibrowse 250 F	In to the net 155 F	Kara collection 265 F	Magic WB 109 F	Meeting peals 69 F	Miami 279 F
NetNews offline 39 F	Organiser VF 240 F	Personal Paint 199 F	Personal suite 89 F	Print Studio 259 F	Scala MM400 499 F	Siamese system 299 F
Siegfried Anti-virus 285 F	Texture CD 150 F	Turbo Print 449 F	Turbo calc VF 490 F	Ultimate blitz 240 F	Wordworth VF 490 F	Aminet 1 à 25 - 89 F
Amiga Format 1 à 26 - 69 F	Aminet set 1 à 6 - 199 F	APC TCP 1 à 6 - 89 F	Euro CD 1 à 4 - 129 F	Amiga Tools 1 à 8 - 139 F	EXCLUSIVITÉ	

Hisoft Devpac 3.50 VF 795 F	Draw Studio 980 F

EXCLUSIVITÉ ET CRÉATION A.D.F.I.

PageStream 1690 F	Type Smith 490 F	Réparation A.B.E. 470 F	StormC pro VF 1390 F	Spouleur A.D.F.I. 190 F	Pilotes A.D.F.I. 190 F	Débuter sur Amiga - 190 F

NOUVEAU, le clavier A.D.F.I. : cliquez sur Install et à vous la facilité! Pour écrire les majuscules accentuées il vous suffit d'appuyer simmultanément sur ⇧ et la lettre minuscule correspondante.

É A
Shift + é
Shift + à

Par exemple ⇧ + é = É

Le fichier Clavier français A.D.F.I. 120 F seulement.

PAGESTREAM 3.3 VF

EXCLUSIVITÉ
Soft-Logik PageStream

PageStream 3.3 VF. 1690 F
- ☞Effet de Gary .... 290 F
- ☞Extension TextFX....... 490 F
- ☞Filtre IFF DTXT...........60 F
- ☞Filtre JPEG .... 230 F
- ☞Drapeaux monde..........340 F
- ☞Extension Border........ 400 F
- ☞Filtre Wordworth......... 230 F
- ☞Filtre Propage .... 60 F
- ☞Moteur True type .... 290 F

DrawStudio vous permet de travailler avec des images matricielles ou vectorielles puis de les exporter en un seul objet. Vous pouvez ajouter des textures, des transparences, des déformations de texte, de l'habillage et bien plus encore. Exclusivité A.D.F.I. Version bien entendu en français. 980 F

EXCLUSIVITÉ

draw STUDIO VF

CÉDÉROM...
Lecteur Cédérom 24 x ....690 F
Lecteur Cédérom 32 x ....890 F
Nappe A600/1200 disque dur 3½+cédérom .... 140 F
Nappe A600/1200 disque dur 2½+cédérom .... 170 F
Ensemble de connection CD-A1200 en 2½ ....590 F
Ensemble de connection CD-A1200 en 3½ .... 650 F

INTERNET...
Modem USRobotics Sporter Message Plus..........1349 F
Modem Hayes Accura 56 K..........1429 F
Adaptateur Modem Amiga (9M 25F).......... 49 F
Cable Modem P.C. .... 45 F

SON...
Haut-parleur pour Amiga, non amplifié ....160 F
Haut-parleur pour Amiga, avec amplificateur..........390

ACCÉLÉRATION...
Carte Accélératrice Blizzard 1260..........3490 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard..........640 F
Blizzard 603e PowerPC 160 Mhz 68040 ....2480 F
Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz 68040 ....2980 F
Blizzard 603e PowerPC 240 Mhz 68040 ....3580 F
Blizzard 603e+ PowerPC 160 Mhz 68040 ....2980 F
Blizzard 603e+ PowerPC 200 Mhz 68040 ....3480 F
Blizzard 603e+ PowerPC 240 Mhz 68040 ....3980 F
Cyberstorm MK III 68060 UW SCSI..........4480 F
Cyberstorm 604e à partir de ....4290 F
Scandoubler pour Cybervision..........540 F

CARTES...
Picasso IV 4 MO..........2640 F
☞Module Concierto IV..........1120 F
☞Module Pablo IV..........895 F
☞Module Paloma IV..........1345 F
Pixel 64 avec bus d'extension Atéobus..........1990 F

ORDINATEURS...
Amiga A1200 avec Pack Magic®..........2489 F
Amiga A1200 DD + Pack Magic® + Scala®..........3289 F
Amiga A 1300 en tour..........3349 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II..........4849 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III..........5949 F
Tour Micronic..........1179 F
Tour Atéo..........980 F
Coque clavier A1200 + adaptateur clavier..........359 F
OS 3.1 (ROM+disquettes+Livres).......... 590 F à 690 F

Lecteur de disquettes interne ou externe DD ou HD à partir de..229 F

SCANNER...
Scanner Epson GT 5500 Parallèle + SCSI..........2490 F
Scanquix epson/artec/hp/mustek : scanneriser ....540 F

ÉCRANS garantis sur site
Écran SVGA 14"/15" ....1490 F/1840 F
Écran SVGA 15" multimédia..........2690 F
Adaptateur vidéo Amiga écran SVGA.......... 140 F
Cable son stéréo Amiga écran SVGA.......... 140 F

RÉSEAU...
Sernet = Amiga CD 32 (cédérom+140 F)..........249 F
Parnet = Amiga Amiga.......... 165 F
NetWork = Amiga PC.......... 285 F

DISQUES DURS garantis jusqu'à 5 ans
☞IBM 2½ 1,6 GO..........1729 F
☞IBM 3½ 3,2 GO..........1590 F
☞IBM 3½ 4,2 GO..........1729 F
☞IBM SCSI 2 GO ....1729 F

SOURIS...
Souris 2 boutons luxe..........129 F
Souris 3 boutons 560 PPP..........209 F
Joystick cruiser turbo power..........159 F
Joystick competition Pro 5000 ....149 F
Joypad competition super Pro CD32 ....219 F
Topolino adaptateur souris PC ....265 F

IMPRIMANTES...
Stylus color 600 (autres marques disponibles)..........1790 F
Cable d'imprimante ....45 F
Partageur d'imprimante.......... 180 F

DIVERS...
Protection Télécopieur/Modem & filtrage amélioré ....319 F
Ondulateur contre surtension et manque de tension ....990 F
Lecteur ZIP SCSI interne ou externe..........990 F
Lecteur JAZZ SCSI interne/externe..........2290 F/2390 F

SYNTHESIS
La musique et l'échantillonnage MIDI.
Sortie le 30 juillet.

L'INFOGRAPHIE
Le dessin sous toutes ces formes.
Sortie le 30 septembre.

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@amiganews.com

Directeur de la Publication: Bruce Lepper
bruce@amiganews.com

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Sebastien Bouchex, Alain Bourgery, Denis Bucher, Joseph Costa, Olivier Debats, Philippe Gaultier, Johann Guinebert, Jean-François Horvath, Thierry Lamblot, Malika, Damien Naviliat, Jac Pourtant, Jean-Paul Pozzi, Georges Segel, Thierry Sillis, Eric Vannueten, Pascal Willano, Ben Yoris

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél (0)5-61 63 95 05, fax (0)5-61 99 05 32.
Tirage: 19000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Notre "opération abonnement" n'a pas atteint le but de 2500 abonnés, malgré les efforts de beaucoup d'entre vous, et nous l'avons annulée.

Cependant, les annonces de Londres par Amiga Inc semblent avoir donné un peu de confiance aux acteurs de la scène Amiga, et nous avons davantage de publicité, ce qui nous permettra de sortir notre prochain numéro début septembre.

Nous allons continuer à publier le journal en kiosque de mois en mois, et nous espérons ainsi arriver jusqu'en Novembre, mois de l'expo de Cologne, où Amiga Inc prévoit la sortie de l'AmigaOS 4.0 sur plate-forme PC. Novembre est également la date prévue par Phase 5 pour la sortie de ses nouvelles machines multi-processeurs. D'ici là, les différents constructeurs et éditeurs de logiciels auront eu le temps de décider, avec Amiga Inc., la place du processeur PowerPC dans l'avenir de l'Amiga.

Un dirigeant de Gateway nous dit que l'OS 4.0 sera un produit attractif pour beaucoup de gens, et que Gateway travaille sur ce produit depuis "pas mal de temps", ce qui explique pourquoi sa sortie peut intervenir en un temps record. Il est clair, en tout cas, qu'en ce qui concerne AmigaNews, les produits de novembre (et non pas les "annonces" de novembre) dicteront sans ambiguité notre avenir.

M E R C I à vous pour vos messages de soutien, pour vos envois de paiements, et pour votre mobilisation pour empêcher la mort du journal. Si nous continuons, c'est certainement grâce à vos encouragements.

Nos excuses:

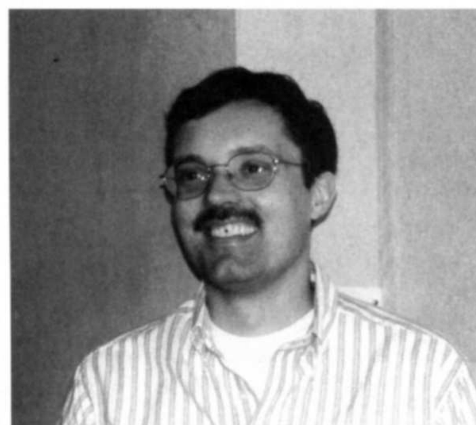
Imagine pratique, Real3D Workshop, LightWave pratique, LWave dans tous ses états, les émulateurs, Java, sont des rubriques qui n'ont pas trouvé de place dans le journal ce mois-ci. Nous ferons mieux en septembre, c'est promis.

NOTRE COUVERTURE a été réalisée par Jac Pourtant

INDEX DES ANNONCEURS

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Havemose: Nous travaillons avec Phase 5 et Haage



Dr Allan Havemose, nouveau directeur de technologie et développement chez Amiga Inc., a donné quelques explications du futur système Amiga en répondant en direct sur réseau (IRC) aux questions des utilisateurs Amiga.

Dr Havermose a d'abord rappelé son passé chez Commodore, où il est entré en 1989 pour s'occuper du réseau d'assistance technique pour l'Europe et a participé à l'organisation de diverses conférences développeurs à Paris et Milan. Après sa mutation aux USA, il s'est occupé de l'Amiga OS (2.1 et la suite). Depuis son départ de CBM, il a fondé une société de logiciels graphiques.

Les assistants ont ensuite posé de nombreuses questions sur le futur système. Dr Havermose a expliqué que toute une gamme de machines était prévue, depuis des modèles style A1200 jusqu'à de grosses stations graphiques. Une étude a démontré que moderniser Exec équivaut à le ré-écrire, mais le nouveau noyau sera construit dans le même esprit.

"En attendant, nous travaillons avec Phase5 et Haage pour promouvoir aussi leur solution", a t-il ajouté.

Un partipant a rappelé que précédemment, Amiga Inc avait annoncé que le futur OS serait portable. "Maintenant vous semblez développer une plate-forme de référence basée sur un chip propriétaire. Est-ce que la portabilité est encore une cible, et comment allez-vous maintenir la supériorité du système si cette technologie devient obsolète ou si d'autres fabricants peuvent utiliser le même chip?"

Havemose: "La portabilité existe à plusieurs niveaux, par exemple portabilité d'applications et portabilité de l'OS. Il est certain que nous aurons plusieurs modules spécifiques au hardware dans l'OS (noyau, par exemple). Mon but est d'assurer que l'interface utilisateur et le modèle d'applications seront beaucoup plus portables que dans l'Amiga actuel."

A une question précise, AH confirme que Amiga Inc ne réalisera pas l'intégralité du développement mais fera aussi appel à des développeurs extérieurs, et accepte les contacts avec tout développeur intéressé par la prochaine génération d'Amiga. Le futur processeur ne sera pas un Intel X86, bien que celui-ci soit prévu pour supporter le système de développement transitoire (version AmigaOS dite 4.0 destinée seulement au développement initial) il ne sera pas utilisé pour la version 5 (version commerciale définitive). "Malheureusement, je ne peux pas en dire plus actuellement, mais nous ferons une annonce dès que possible."

A une question sur les accélérateurs 3D en vogue sur le marché PC, Allan Havemose a répondu que le choix d'OPENGL est fait. En ce qui concerne les machines de développement AI fournira des machines complètes mais aussi des kits destinés à l'équipement d'un PC standard, le meilleur système de développement ne doit pas nécessiter un investissement trop important afin d'en faciliter l'accès à la plus grande partie des développeurs. Le système de développement tel que proposé par Phase 5 et Haage (plateforme PPC) sera aussi supporté.

Le futur système disposera de slots PCI, d'une pile TCP complète, et l'utilisation de chips 1394 (Firewire) est à l'ordre du jour. La décision concernant USB et AGP n'est pas encore prise, parce que Havermose aimerait utiliser Firewire pour connecter périphériques et réseaux peu onéreux. Le nouveau processeur disposera de performances de l'ordre de 400 Mpixels/s, vidéo 16M couleurs, décodage MPEG possible sur plusieurs voies simultanées. L'OS pourra résider en ROM, les commandes standard (dir, list ...) seront disponibles, la structure actuelle des répertoires (C, S, ...) sera peut-être revue et modernisée afin de mieux séparer le système, les applications et les données des utilisateurs.

A la question, "il semble que tout va être changé, seul le nom "Amiga" sera conservé" et à une question sur les facilités de développement (ou de portage), AH précise que la version 4.0 sera très proche de la version 5.0 définitive au niveau du fonctionnement et des API alors même que la base matérielle sera différente. Le futur noyau sera différent d'EXEC, plus complet, mais la philosophie générale sera semblable. Un certain nombre d'éléments graphiques seront conservés, un maximum de compatibilité sera ainsi assuré, mais ce n'est pas en repeignant une 2CV de 1985 qu'on en fait une Ferrari.

La compatibilité avec les anciens logiciels (Amiga "Classic") pourra être assurée par un

Traversée du désert
Mode d'emploi

Pour les participants dans notre "Opération Abonnement":

● les paiements et coordonnées bancaires que vous avez envoyés seront détruits mi-Août.

● ceux qui ont payé par virement bancaire en Suisse seront remboursés.

● nous savons maintenant que nous sommes condamnés à la parution en kiosque, alors il faut continuer à acheter en kiosque (nous sommes pénalisés financièrement par la messagerie de presse si nous avons un trop fort taux d'invendus, alors il ne faut pas que les environ 1200 lecteurs qui nous ont envoyé un paiement soient inscrits comme abonnés).

● néanmoins, ceux qui ont une raison personnelle de s'abonner peuvent bien sûr maintenir leur abonnement en nous contactant avant mi-août, par lettre, email, FAX ou téléphone.

● nos "anciens" abonnés n'ont rien à faire, leurs abonnements continuent normalement.

● par contre, ceux qui achètent en kiosque auront davantage de mal à nous trouver, car à partir de septembre, notre tirage baissera à environ 15000 exemplaires (il est actuellement de 19000). Il est inévitable que certains kiosques ne soient plus fournis. Si c'est le cas de votre kiosque, n'hésitez pas à demander au "kiosquier" de vous procurer le journal courant. La messagerie détient toujours des exemplaires en stock pour cette éventualité, et livre dans quelques jours seulement.

● si vous êtes un client régulier, votre kiosquier peut bien sûr effectuer une commande pour s'assurer que le journal arrive tous les mois chez lui.

sous-système hardware spécifique (NdT : une carte Siamese PCI?) uniquement afin de faciliter le démarrage commercial.

La notion de DataTypes sera sans doute conservée ainsi que ARexx, les librairies, les devices et les ressources, mais leurs dispositions pourront-être modifiées. Pour les développeurs, de nouvelles API plus performantes seront ajoutées.

Un autre interlocuteur demande si les utilisateurs retrouveront un nouvel Amiga aussi innovant que l'original en 1985 mais conservant la même philosophie afin que les utilisateurs actuels s'y reconnaissent et aient envie d'en avoir un, et si Amiga Inc développe quelque chose dans ce sens. Dr Havemose a répondu qu'une bonne dose d'innovation est nécessaire mais que la plupart des fonctionnalités seront présentes (et améliorées) : vidéo (PAL/NTSC) en standard mais aussi accès à la TV Haute Définition, le retour de la "Guru meditation" est même attendu. Il précise que la machine intermédiaire de développement, bien que destinée aux développeurs, sera disponible pour le public. Le but final est d'accrocher le nouvel Amiga sur des bases techniques actuelles afin de le remettre au plus haut niveau et cela ne paut pas être fait par une simple évolution. Le système 5.0 sera dans en premier temps orienté mono-utilisateur mais il pourra supporter plusieurs CPU. ...

Vivement des précisions plus "consistantes".- ***Jean-Paul Pozzi***

Dave Haynie: avec Havemose, ça marchera

Voici les réactions de Dave Haynie de la société Pios concernant l'annonce d'Amiga, Inc sur leur nouveau projet.

Pour Dave, le fait qu'AI ait un projet est déjà une bonne chose. Il ne pense cependant pas que la promesse d'une machine jusqu'à 5x plus puissante qu'un PII ait un sens, car il existe déjà des processeurs atteignant, voire dépassant cette performance dans certains benchmarks. Il pense notamment au Mpact de Chromatic ou au Philips TriMedia. Ce sont des "media processors", bien souvent très puissants, mais spécialisés dans des tâches très précises comme la (dé)compression, la vidéo, le son... Le problème de ces processeurs extrêmement performants, réside dans leur architecture VLIW (mot d'instruction très long, 128-256bits) qui fait justement leur force. Ils sont incapables d'exécuter du code classique, tel celui de votre traitement de textes, de manière aussi performante que sur votre '060. Cette solution permet cependant de créer des machines à très bas coûts (3000-6000FF), mais ne permet pas de définir une gamme complète et évolutive.

Dave trouve que la carte Siamese Inside/Out serait la meilleure solution pour conserver la compatibilité 68k dans un PC bon marché. "Ne pensez pas que ce soit un Amiga dans un PC, mais un Amiga avec un processeur d'entrées/sorties de 200MIPS." car le Pentium ne sert plus qu'à gérer les drivers aux périphériques, et ce de manière très rapide...

Il considère cette solution "pas mauvaise pour un Amiga 68k", mais il déplore cependant la perte de compatibilité avec les précédentes versions de l'OS. "Ils devraient au moins conserver une compatibilité avec le jeu d'instructions du "ColdFire" qui coûte $20 au lieu des $200 du '060. Il regrette aussi l'idée d'abandonner le noyau Exec qui fait la personnalité de l'AmigaOS. N'importe quelle solution basée sur un autre noyau ne donnera jamais un Amiga, même s'il y ressemble par son interface. "Nous allons voir ce qu'ils vont faire. Je suis assez confiant, avec Havermose en charge de la partie logicielle, ils feront quelque chose qui marchera."

Dave ne considère pas l'annonce d'AI comme une trahison, car AI a racheté les droits de l'Amiga et c'est à eux de définir son futur. Pios se considère toujours comme un ami de l'Amiga et ils ne souhaitent pas être, avec les autres sociétés pro-Amiga, mis à l'écart. "J'espère que Amiga, Inc traitera ses alliés en tant qu'alliés", dit-il. -Fabrice Mansat (fmansat@amiganews.com)

AFS DEVIENT PFS2

Il y a des fanatiques pour et des fanatiques contre, moi je suis passé du deuxième groupe au premier (rappelez-vous la merveilleuse épopée de Concon). En tous cas, le file-system qu'on croyait bloqué dans sa forteresse fait une sortie triomphale.

Cela se nomme PFS2, à présent, et c'est la société Great Effects Development qui s'y est collée en prenant l'auteur, Michiel Pelt pour continuer la noble tâche.

Les améliorations portent sur :

- D'abord un prix spécial pour les enregistrés AFS.
- Des versions 68000, 68020, 68040 et 68060.
- Une interface intégrée pour une optimisation en direct. Lorsqu'un accès se fait sur la partition optimisée, l'optimiseur, qui n'existe pas encore, s'arrêtera le temps de l'accès, puis reprendra sa belle tâche. Cet optimiseur pourra même être averti de l'inactivité du système et alors, en profiter pour faire son boulot.
- Des procédures améliorées de contrôle rendent PFS2 encore plus stable que son ancêtre.
- Une documentation détaillée incluant les docs de programmation (structure de disque et paquets spéciaux).
- De nouvelles versions de tous les utilitaires d'accompagnement, pfsls, diskvalid, etc...
- Un support complet plus un service de réparation de disque dur.
- Une compatibilité totale avec AFS.
- Un mécanisme de détection précoce de problèmes, c'est-à-dire avant qu'il ne soit trop tard et que votre DD soit bon à riblonner.
- Une structure de disque étendue pour faciliter les réparations.

Tout cela est sur CD. Les performances promises sont 500% supérieures à FFS. Les disques sont toujours valides. Les accès simultanés se font sans problème. Les fichiers détruits sont récupérables dans un chutier. Les logfiles sont automatiquement tronquées, ce qui leur évite de pousser comme le chiendent. [Great Effects Development] <http://www.greed.nl> <info@greed.nl>. Consultez aussi le <http://www.ramjam.u-net.com> ***- Jac Pourtant***

MAAAAXI-EDITO

SPECULATIONS, ACIDE ET VACHE FOLLE

Bon, maintenant que vous savez que vous avez échappé de peu à la mort du journal en direct et que vous retrouverez votre cher canard dans les kiosques à la rentrée. Vous pouvez partir en vacances sur vos deux oreilles.

Le nouveau jeu à la mode parmi les amigaphilinternautes étant d'essayer de trouver quels mystérieux chips seront utilisés pour le Super-Amiga, une véritable pléthore de descriptions techniques de tous les microprocesseurs en train de sortir en ces jours, a envahi les échanges sur les news-groups. On ne peut pas dire que ce soit inintéressant, les vitesses sont toutes plus vertigineuses les unes que les autres, mais les nouvelles actuelles sont un peu noyées dans tout ce maëlstrom. Et pourtant, celles-ci ne manquent pas ce mois-ci. Vous avez de là lecture pour deux mois. Non j'exagère, je sais bien que vous allez avaler ça en une heure ou deux, avant même d'avoir les doigts de pied en éventail sur le sable chaud.

Donc, c'est le moment de partir en vacances, d'oublier que l'Amiga végète un peu, que ces pages ne tiennent qu'à un fil, mais il n'y a pas que ces pages qui risquent gros. De trois sources différentes, j'ai entendu la même histoire horrible : votre Amiga vieillit bien, mais pas tous ses composants. Et il en est un redoutable, qui entraîne dans son agonie tout le reste de votre ordinateur chéri. Je veux parler de la batterie cadmium-nickel qui alimente votre horloge interne aux rares heures où votre animal familier se repose. Un beau jour, l'acide ronge le métal, se répand sur votre carte-mère, et dès lors, plus rien à faire, aucun sauvetage.

Quatre Amiga ont péri lamentablement ces deux derniers mois, alors je crois que le temps est venu d'offir une nouvelle batterie à votre protégé, surtout en ces chaleurs estivales. La dépense est bien moindre que l'achat d'une nouvelle carte-mère et peut-être encore d'autres éléments avec. Alors, avant de partir pensez-y, au retour il sera peut-être trop tard.

Enfin, pour ne pas rester sur une note aussi triste, je ne résiste pas au plaisir de vous faire profiter de ce reportage exclusif de Michael Persing, qui a réussi à me faire oublier la dure réalité quotidienne, même si on a tous déjà plus ou moins vécu cette histoire :

" Je passais par hasard devant un nouveau magasin de micro Gateway dans la région de Dayton, apparemment une des nouvelles antennes que Gateway a ouvertes dans le pays. Je ne pensais pas vraiment trouver de produits Amiga, mais décidais d'entrer par curiosité.

Je dois dire qu'ils ont poussé le thème de la vache à l'extrême. Vachement bovin, si j'ose ainsi dire. Le sol était en béton nu. Le papier peint représentait un panorama de ferme. Les comptoirs avaient des sièges de tracteur, et des trayeuses pendaient du plafond au-dessus de chaque ordinateur, apparemment pour camoufler les cordons d'alimentation. Le décor derrière les consoles était une section de tôle ondulée d'un silo à grain. Peut-être était-ce mon imagination, mais toute la boutique sentait un peu l'étable, pas désagréable, plutôt une odeur de foin frais.

Après quelques rondes à l'intérieur du périmètre, l'absence d'Amiga semblait évidente. Je n'en fus donc pas surpris outre mesure, mais tant que j'étais là, je décidai de demander au vendeur ce qu'il savait. La conversation prit à peu près cette tournure :

- *Vous avez des Amiga ?*
- *Amega ? Non, j'connais pas çà.*
- *Eh bien, j'ai compris que récemment, Gateway avait acheté la marque Amiga.*

L'autre vendeur, semblant en savoir plus sur le sujet, accourut.

- *Oui, j'ai entendu parler de ce rachat. Nous pouvons prendre des commandes spéciales pour nos clients qui en voudraient.*

Ceci semblait prometteur, mais il ajouta :

- *Quel sorte de lecteur Iomega voudriez-vous ? "*

NOUVEAUTES MATERIELS

AIE, OBELIX

C'est ainsi que se prononce le nom de la nouvelle carte Multi I/O "IOBlix" conçue et commercialisée par RBM, le spécialiste allemand du scanner et des logiciels attenants, comme ScanQuix. 4 ports-série (RS-232) et deux ports-parallèle EEP/ECP. Ce n'est pas tout, puisqu'on y trouve encore deux ports modulaires, un pour un module-son compatible AHI, l'autre résau-ethernet compatible SANA-II. On pense aussi à un module pour lecteur de disquettes 1,44 Mo.

La carte Zorro-II est compatible Amiga 2/3/4000 et 1200 (si extension Zorro, évidemment). DM 249. [RBM] <http://www.rbm.de>.

PICASSO IV

Ça y est, tous les modules se greffant sur la Picasso IV sont là. Paloma IV, Pablo IV et Concierto IV. En cas d'achat groupé, on obtient une remise de 5%. Mais cuidado, Picasso ! Pas encore de logiciels pour exploiter les possibilités de ces modules... [VillageTronic]

CARTE GVP

La carte accélératrice GVP pour A2000 à base de 68060 à 50MHz ou de 68040 à 33MHz est disponible en grande quantité.

- Elle rentre dans le slot CPU.
- Le processeur est interchangeable entre 040 et 060.
- Elle utilise soit 4 emplacements mémoire 72-pin SIMM jusqu'à 128Mo de RAM, ou bien 4 barrettes de 64-pin GVP SIMM pour la beauté de la compatibilité.
- Elle possède un contrôleur intégré FAST SCSI-II avec une connection interne en nappe 50 broches, et externe SCSI-2 50 broches également.
- Elle a été surcadencée avec succès à 66 MHz.

Les prix : La carte avec un 68060 à 50 MHz neuf : $749. Avec un 060 recyclé : $699. Avec un 040 neuf à 33 MHz : $499. Sans processeur : $449.

[Dimensions Computers] <dimensions@nrex.net> <http://nrex.net/dimensions/>

Bientôt, je crois qu'on nous annoncera la sortie d'une carte accélératrice avec un 68010...(NdJP)

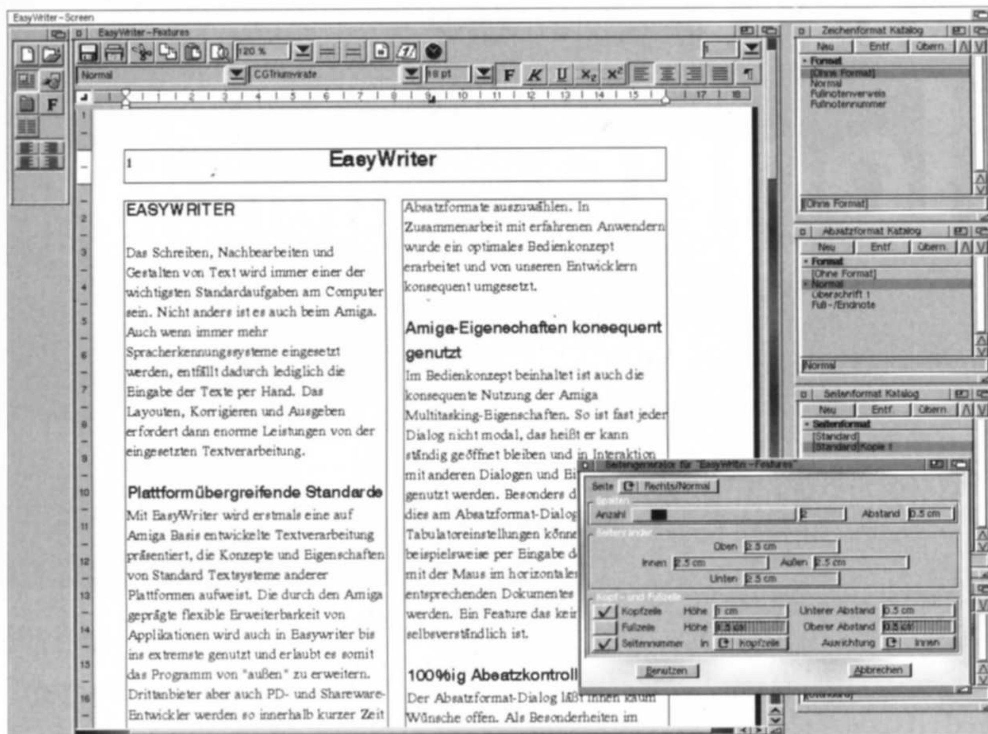
NOUVEAUTES LOGICIELS

AMIGA I SEEK YOU

Une nouveauté pour les internés de l'Internet: ICQ, tant attendu, est enfin arrivé en version Amiga. <http://surf.to/AmigaICQ>

Suite sur la page 8

NOUVELLES DU NON-HEXAGONE (6/98) de Jac Pourtant (jac@avignon. pacwan.net) (pour le numéro de juillet-août 98)



En fait, deux versions sont sorties à peu près en même temps. L'une a été programmée par Digital-Corruption (d'une qualité inférieure, semble-t'il, l'autre par Douglas F. McLaughlin : STRICQ 0.239, mais elle n'est pas approuvée par Mirabilis, le site de coordination de ICQ, peut-être parce qu'elle ne permet pas encore le "ICQ CHAT".

EASY WRITER

Le voilà. Le nouveau traitement de texte est arrivé. On l'avait entr'aperçu à Cologne, mais on n'en savait pas grand'chose. Il est basé sur les technologies utilisées sur les autres plateformes, et sera donc le premier dans son genre sur Amiga. Tout repose sur les "boxes", un "box" peut avoir n'importe quel contenu. La communicabilité avec le monde extérieur et donc les autres logiciels, est étendue puisque modulaire et que chacun aura accès aux définitions pour programmer soi-même des plugins.

Tout est WYSIWYG, pas d'accès compliqués à des menus lointains, pas de grands mouvements de souris, c'est ce que dit la pub. Tous les requesters utilisent le multitâche, et peuvent donc rester ouverts en permanence si on le souhaite. Tabulateurs, alignement, pages, notes, paragraphes, chapitres, tout est configurable, connectable. On peut par exemple changer de format de page à chaque page, si tel est son désir.

Ce traitement de texte ne gère pas que le texte, mais également les images. Celles-ci peuvent être intégrées, les formats reconnus sont IFF, JPEG, PNG et les datatypes.

Voici quelques détails :

Fontes : bitmap, CompuGraphic, TrueType, Postscript, etc...

Manipulation de fontes : Largeur, italisation, grandes lettres, écriture surélevée ou surbaissée, attributs de fontes, variation électronique (?) des attributs, sélection séparable des couleurs de caractères et de soulignement, prévisualisation des attributs et des couleurs, formats de caractères et de paragraphes accessibles depuis le clavier.

Boxes : invisibilité ou grisage du contenu et du cadre, blocage de la position et de la taille, mesures en points, pouces, cm et mm, distance définissable entre le texte et le cadre, épaisseur, couleur de trait du cadre et couleur de fond, flottage de textes, mouvements de profondeur entre les boxes.

Pages : nombre de colonnes, marges, lignes hors-texte en haut et en bas, numérotation dans ces dernières possible.

Chapitres : format ajustable en simple ou double page, numérotation de pages par chapitres.

Notes : bas de page, fin de chapitre, index, table des matières.

Caractéristiques de paragraphes : alignement de texte, indentation, changement de format en fin de paragraphe, insertion dans la table des matières, création de nouvelles pages, création de nouvelles pages avec nouveau format de chapitre, formats d'heure et date par paragraphe.

Tabulation : intervalles réguliers avec distance de départ et de fin, tabulateur décimal avec libre alignement de signe, libre définition de caractère de remplissage des zones blanches.

Formats de textes : EasyWriter, RTF, Text (ASCII), expansible par plugins.

La version 2 apportera un générateur d'index, une machine Postscript, une machine TrueType, un vérificateur d'ortho graphe, un manuel imprimé.

Déjà annoncés par tierces parties : un éditeur de formules, un tableur, un éditeur d'images, un glossaire (thesaurus), un module d'importation MS-Word.

DM 149 jusqu'au 31 août 98. Le prix monte ensuite à DM 198. [Haage & Partner] <http://www.haage-partner.com>

TORNADO 3D V 1.75

Cela va très vite maintenant. Le mois dernier, nous en étions à la version 1.5. Elle assure un rendu pleinement optimisé sur PowerPC (de 6 à 9 fois plus rapide que sur un 68060).

Des surfaces métaquadriques pour une modélisation organique plus facile avec un nouvel algorithme propriétaire, du méta-meshing amélioré avec de la tension de bord, l'alignement automatique des normales, des triangles fractals adaptatifs (un mesh de 10 x 10 devient aussi détaillé que s'il était de 10000 x 10000), un générateur brownien de paysages qui ne rend pas la même chose partout, le saut rapide de time-code, un nouveau panneau d'animation avec dragging et redimensionnement, l'importation de fontes PS type 1, les chanfreins de fontes, le format de projet "étendu", le rendu transparent amélioré, le chemin vers keyframe, les textures de croûte et de nuage, la texture de terrain, etc...

La version DraCo a été également mise à la vente fin mai. Elle n'a plus besoin du dongle, elle fonctionne avec le numéro de série hardware de la carte-mère Eltanin. On achète donc le cédérom, qui ne contient pas le programme, on renvoie la carte d'enregistrement en y inscrivant son numéro de série (ou par fax si on est pressé) et on reçoit par e-mail ou snail-mail le programme qui bien sûr ne fonctionnera que sur votre machine... [EyeLight]

WILDFIRE

La dernière mise-à-niveau de Wildfire est gratuite, profitez-en. Il vous faut, pour en bénéficier, posséder la version 4.43 (officielle ou démo, 68k ou PPC)

Les nouveaux opérateurs sont : Benoît, HSL, Polar2Cartesian.

Ont été mis à jour les opérateurs : ARexx, Blackhole, Cartesian2Polar, Magnet, Parplot, Rotate, RotateBlur, Scale, Shear, Twirl, Wave.

De plus, promotion pour les acheteurs de l'Aminet Set 6 : La version 68k (normalement DM 299) passe à DM 249. La version PPC (normalement DM 399) passe à DM 349. (Il y a un bon de réduction dans l'Aminet).

<Aminet:biz/demo/WF-Upd2.lha> La version démo se trouve toujours à <biz/demo/WildfirePPC.lha>. Andreas Kuessner <eksec@eure.de> [Oberland] <www.oberland.com/amiga/wildfire/>



CD DEVELOPER

C'est le résultat de l'accord signé entre AI et ICP, et c'est ce dernier qui l'a réalisé. [ICP]. DM 24,80.





EN BREF

S.O.S. › S.A.S.: Il semblerait que Steve Krueger ait été contraint d'abandonner les patches 68k et powerPC pour le package de développement C de SAS. L'histoire n'est pas très claire mais les patches déjà terminés se laissent charger sur <www.thule.no /~stevek/>, comme par le passé.

STEFAN Stefan Ossowski, toujours aussi actif dans le shareware et qui entend sortir des inédits cette année encore, se plaint de l'absence de l'OS 3.5, qui aurait été le moins qu'Al eût pu faire.

TITAN Michael Garlich, de Titan Computer, déclare se concentrer sur le PowerPC, car selon lui, après l'annonce de Jeff Schindler, "le chaos est parfait !".

SIEGFRIED ET L'OR DU RHIN Siegfried Soft, une des maisons les plus connues en Allemagne et des plus inconnues en France, les auteurs depuis le début de l'Amiga des programmes très pointus Siegfried Copy et Siegfried Anti-Virus, arrivent sur le net <http://www.siegfried-soft.de> et présentent leurs dernières mises-à-jour.

IDE RAPIDE POUR 1200 Un nouveau contrôleur EIDE pour A1200 de chez Power Computing. Il consiste en un petit PCB qui s'enfiche dans les deux emplacements de ROM avec une carte-fille possédant un PLCC inversé qui se clipe sur le chip Gayle. L'accélération est intéressante, elle passe de 2 Mo/s à presque 5 mo/s (dixit SysInfo). Boot en 4 secondes au lieu de 10. Avec un nouveau disque supportant les nouveaux modes, il est promis pour 16,6 Mo/s.

Cela s'appelle "Power Flyer, Fast-ATA/EIDE controller" et on le trouve chez [Analogic Computers] 6 Ashway Centre, Elm Crescent, Kingston upon Thames. Surrey KT2 6HH. England. tel: 00 44 181 546 9575 fax: 00 44 181 541 4671

DEJA UN PEU D'EAU DANS LE GAZ

A peine Haage & Partner et phase 5 ont-ils décidé d'enterrer la hache de guerre - quel autre choix ont-ils d'ailleurs - qu'on peut voir un message de Sam Jordan développeur notoire de chez H & P, dénonçant clairement dans un message l'inutilité du projet à 4 processeurs en matière d'émulation. Il résume ainsi la situation : "un seul processeur émulant le code à la vitesse d'un 68040, et les trois autres attendant en vain du code".

UPDATE POUR SISYS Une mise-à-jour corrigeant un problème apparemment causé par le BIOS ou le port-série dans la version 2.1 "devrait" (car la cause exacte du problème n'a pas été clairement identifiée) aider à fonctionner avec un nouveau "sisys.exe" et un nouveau "sisys.ini". [Siamese Systems Limited] 9 Church Lane, Hockliffe, Beds, LU7 9NQ Tel 00 44 1525 211558 Fax 00 44 1525 211558 /www.siamese.co.uk> <steve@siamese.co. uk>

REAL 3D Désolé chers Realeurs, mais ce mois-ci, subséquemment à une perte subite et irréparable de toutes mes données des quatre derniers mois et donc de l'article prévu pour ce numéro, pas de chronique J'avais travaillé deux semaines et je n'ai eu ni le temps ni le courage de recommencer. Comme les news Real ont disparu avec, le peu que j'ai récupéré depuis est insuffisant pour faire un article. Donc, excusez-moi et realez mais ne râlez pas.

PAGES JAUNES AMIGA Toutes les adresses relatives à Amiga sont à trouver sur <http://web.ukonline.co. uk/michael. carrillo>.

AMIGAAMP Sur PC, WinAmp permet d'écouter des fichiers audio d'une qualité 16 bits mais très compressés, aux formats mpeg 2 et 3. Voici le portage de WinAmp qui s'appelle AmigaAMP 2.0. Pour pouvoir lire les fichiers mp3, il est nécessaire d'avoir au moins un 68060 à 50 MHz. Pour bénéficier des à-côtés, comme du spectroscope, il faut impérativement l'OS 3.1 et PowerUp.

THE AMIGA SURVIVOR Issu d'un fanzine, un nouveau magazine orienté jeu, distribué mondialement (il y a gros à parier qu'il sera introuvable en France). Voici ses coordonnées : <thedomain@enterprise.net> Robert Iveson, Amiga Survivor, 41 Wellstone Garth, Swinnow, Leeds, West Yorks, LS13 4EJ. ENGLAND.

AGENDA

SACRAMENTO, CALIFORNIA: L'Amiga West Coast show, AmiWest98, aura lieu à Sacramento au Ramada Inn les 11 et 12 juillet. C'est le premier show Amiga sur la côte ouest depuis quatre ans. /www.sacc .org/amiwest/> Pour plus d'informations, Alan Crandall <alanwall@sonic.net> ou John Zacharias <jzachar@calweb.com

COLOMBUS, OHIO: L'Amiga Central Ohio Network (AmiCON <http://www.amicon. org/mae.html>) annonce le troisième "Midwest Amiga Exposition" du 2 au 4 octobre 98. Hyatt Regency 350 North High Street Columbus, OH. 43215 (614) 463-1234.

ATTENTION !

Un générateur de keyfiles pirate récemment distribué, est en réalité un "cheval de Troie" qui débarque dans votre Amiga, ouvre une porte sur l'investigation de tiers lors de communications Internet.

Il installe des fichiers apparemment normaux dans les répertoires l:, c: et devs:. il est ensuite possible à des utilisateurs mal intentionnés de pénétrer dans votre système et d'y faire ce qu'ils veulent. Evitez donc ce genre de fraude.

ALERTE SUR TOMB RAIDER: Grâce à sa vigilance, Steffen Haeuser, qui code sur PPC, a pu analyser les fichiers de AmiTombRaider et y détecter un virus. N'INSTALLEZ PAS LE JEU !

En clair, il s'agit du virus Happy New Year. Tout cela était masqué et Steffen a décortiqué les fichiers.

LE THEME DE L'AMIGA Epic Marketing, toujours eux, présentent des thèmes de l'Amiga, sur CD audio. Si le disque rapporte des dividendes, Petro les reversera en aide aux développeurs nécessiteux.Test le mois prochain! ■



La Royal Navy attend ses A4000

La Royal Navy risque d'attendre les 20 systèmes de récupération de données météo par satellite, commandées auprès de Thorn Electronic. Ces systèmes à base d'Amiga 4000 livrés dans des racks de 19" avec Ram, disques durs, Cyberstorm 060 et Picasso IV avaient surpassé la concurrence en termes de performance, notamment le temps mis pour un reset complet (à peine 20s).

White Knight Technologies doit fournir les 4000T et les Cyberstorms, mais les pénuries de ces deux produits risquent bien de lui compliquer la tâche. *(Ed: aux USA aussi il y a pénurie d'Amiga 4000. Fin juin, des centaines de commandes de systèmes avec le produit Newtek Flyer étaient en attente de machines.)*

Chez Motorola, le passage à la technologie au 0.42 a entraîné des problèmes d'assemblage des processeurs 68060 en version RC (technologie au 0.50). Ces derniers ne sont plus disponibles alors que les nouvelles versions LC et EC ne le sont pas encore, pénalisant par là-même des sociétés telles que Phase 5. Motorola assure tout mettre en oeuvre pour pallier à cette carence et ainsi livrer le constructeur allemand en priorité.

Si vous possédez une Blizzard 1240/1260 et que vous vouliez conserver votre CPU, White Knight Technologies vous propose des Blizzard PPC sans 680x0 pour le prix des Blizzard PPC/68040LC. Si votre CPU est soudée sur votre carte, il vous suffit de leur envoyer pour qu'ils effectuent le transfert (moyennant £20). Les possesseurs d'une Blizzard 1230 auront droit, eux, à une remise de £30.

FRERES SIAMOIS: Suite au retrait de HiQ de la commercialisation des systèmes Siamese (intégration totale Amiga <-> PC), les développeurs ont créé Siamese Systems Ltd, une société basée à Bedfordshire et chargée de la distribution de ces systèmes. Le premier produit disponible est la version 2.1 Serial (communication entre les deux machines par les ports série) pour £29.95. Le logiciel fourni est exactement celui de la version 2.5 Pro à la pile TCP/IP près. L'achat de la version 2.1 donnera lieu à une remise de £29.95 sur le prix de la version 2.5 Pro (communications Ethernet jusqu'à 50 fois plus rapides).

SUR LE RING: Mick Tinker a accordé une entrevue à Amiga Format pour enfin lever le voile sur les mystères de son BoXeR, sa carte mère compatible A4000. *(Ed: il a fait la même chose pour les lecteurs de l'AmigaNews en janvier, page 6, les veinards!)* Il y avoue avoir été surpris par l'intérêt suscité par ce projet, à un point tel qu'il pense que la limite ne sera pas ce qu'il saura vendre mais ce qu'il pourra fabriquer.

La commercialisation est prévue pour août et les prix (annoncés par BlitterSoft dans Cu Amiga) devraient aller de £479.95 pour une carte-mère nue à £999.95 pour un système complet (tour noire, 32Mo de Ram, disque dur de 4Go, lecteur cédé x32, lecteur HD, souris et clavier).

LOGICIEL A REACTION: Nova Design a réagi très vite aux critiques concernant sa dernière version d'IMAGE FX. Un patch est en effet déjà disponible sur leur site Internet. Avec celui-ci et toutes les améliorations qu'il apporte (correction des bogues d'interface,...), ImageFX 3.0 gagne 8 points pour atteindre 88%, ne ratant le Gold Format qu'à cause d'une prise en main jugée trop difficile.

Jeux

A CU Amiga, ils ne savent plus quoi inventer pour aider le marché du jeu sur Amiga. Leur dernière trouvaille: offrir aux lecteurs la possibilité de créer leurs propres jeux, grâce à REALITY GAME ENGINE. Ce logiciel permet en effet de réaliser des jeux de plate-formes (genre SuperFrog) de bonne facture et ce sans connaissances particulières. De son côté, Format a passé la vitesse supérieure en offrant à ses lecteurs la version complète de F1GP, ainsi qu'une visite guidée de ce jeu par Oliver Roberts (F1GP-Ed) en personne.

L'équipe de CU Amiga a apprécié la preview-presse de Genetic Species: des graphismes somptueux, des textures époustouflantes, des jeux de lumières ahurissants, bref, rien que du superlatif... Vivement sa sortie! On apprend aussi dans CU, qu'après ses deux incursions plutôt réussies dans le domaine du jeu (*Breathless* et *Big Red Adventure*), Power Computing a décidé de remettre le couvert et a donc signé un contrat avec Underground Software pour leur tant attendu *Golem*. Basé sur un format d'animation plus puissant que le MPEG ou l'AVI, ce jeu d'aventures donnera l'illusion d'une immersion totale dans un environnement 3D grâce aux animations pré-rendues sur cédé et lues en temps réel.

LES TESTS (Mai)

FLASHBACK: Légende
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 05/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: David Vincent et les envahisseurs
Action: sauvez votre peau d'abord, le monde ensuite
Vue: 2D
Positif: La fluidité des animations. Le plaisir procuré. A passé avec succès l'épreuve du temps.
Négatif: La trop grande précision demandée lors des sauts et mouvements.
Verdict: 89%. Encore et toujours merveilleux.

PLAYER MANAGER 2 EXTRA: Devenez joueur-entraîneur d'un club de football
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £78 Test: Amiga Format 05/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: Quand Bernard rencontre JPP
Action: achetez, entraînez, jouez, gagnez...
Vue: 2D (gestion) et 3D isométrique (matchs)
Positif: Les différents écrans (très bien faits). Le côté arcade.
Négatif: Pas d'installation possible. Un peu lent parfois.
Verdict: 78%. Un bon jeu sans plus.

SIMON THE SORCERER: Aventures sur cédé
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 05/98
Configuration minimale: CD, A1200+lecteur cédé SCSI
Storyline: Mickey rencontre Merlin l'enchanteur
Action: aller, venir, réfléchir et discuter
Vue: 2D
Positif: L'humour. Les graphiques. Les énigmes suffisamment complexes. Les dialogues parlés.
Négatif: Les problèmes avec les lecteurs Atapi.
Verdict: 80%. Bien.

DESCENT SUR AMIGA
ADESCENT: Portage
Commercialisé par: DP
Prix: £0 Test: CU Amiga 05/98
Configuration minimale: Aga+68030
Storyline: détruire les vaisseaux ennemis
Action: foncer et tirer
Vue: 3D
Positif: Compatible CybergraphX/Picasso 96. Son par l'intermédiaire de AHI.
Négatif: Très décevant au niveau des performances.
Verdict: 82%. Version PPC à venir.

AMIGA DESCENT: Portage
Commercialisé par: DP
Prix: £0 Test: CU Amiga 05/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: détruire les vaisseaux ennemis
Action: foncer et tirer
Vue: 3D
Positif: Le mode 320x100 rapide sous AGA. Les performances (15/20 fps en 320x200 avec un 68060).
Négatif: Pas de support pour le son. Plus lent en CybergraphX qu'en Aga.
Verdict: 80%. Une bonne base.

SPÉCIAL LOGICIELS POUR ENFANTS:

KIDS RULES OK II: logiciel pour enfants
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £9 Test: CU Amiga 05/98
Configuration minimale: tout Amiga
Storyline: jouer comme les grands
Action: enquêter, jouer aux fléchettes et lutter
Vue: 2D
Positif: Le jeu Dinosaur Detective.
Négatif: Les graphiques et la jouabilité de Popeye's Wrestle Crazy.
Verdict: 40%. A éviter.

PLAYDAYS PAINT: Album de coloriage et de dessin
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £9 Test: CU Amiga 05/98
Configuration minimale: tout Amiga
Storyline: logiciel pour enfants
Action: colorier, dessiner, imprimer
Vue: 2D
Positif: Les 46 images fournies. La possibilité de mixer les couleurs. La fonction «Annuler». La possibilité d'installer le logiciel sur disque dur. Les options permettant d'imprimer des calendriers, cartes de voeux,...
Négatif: Sans.
Verdict: 92%. Splendide.

PLAYDAYS: Compilation d'activités pour enfant
Commercialisé par: Epic Marketing
Prix: £9 Test: CU Amiga 05/98
Configuration minimale: sans
Storyline: logiciel pour enfants
Action: activités pédagogiques
Vue: 2D
Positif: Le nombre d'activités présentes (puzzles, paires, dénombrement,...).
Négatif: Ne nécessite pas assez de réflexion. Trop de menus à gérer pour les plus petits.

Verdict: 75%. Mérite tout juste le détour.

TESTS (Juin)

LABYRINTH OF TIME: Précurseur de Myst
Commercialisé par: Alive MediaSoft (00.44. 1623. 467.579)
Prix: £14.99
Test: Amiga Format 06/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: aventure
Action: pointer, cliquer
Vue: 2D
Positif: Énigmes. Graphismes. Effets sonores.
Négatif: Interface incomplète.
Verdict: 80%. Correct sans plus.

Test: CU Amiga 06/98
Positif: Mise à jour automatique du plan. Indications pour résoudre les énigmes. Musique. Effets sonores. Animations et graphismes (Ham-6).
Négatif: Vitesse du jeu. Incompatible AGA. Certaines énigmes trop difficiles.
Verdict: 78%. Intéressant, sans plus.

MEGABLAST: BomberMan amélioré
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.1793.514.188)
Prix: £7.99
Test: Amiga Format 06/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: survivre
Action: l'éclat' totale
Vue: 2D
Positif: Jusqu'à 6 joueurs. Possibilité de lancer des bombes. Prix. Bonus/malus.
Négatif: Mode un joueur moins intéressant. Verdict: 82%. Bien.

QUAKE: Carton
Commercialisé par: PXL Computer
Prix: $45
Test: Amiga Format 06/98
Configuration minimale: A1200+CD+16Mo (68060 recommandé)
Storyline: Doomesque
Action: épurer le monde
Vue: 3D totale
Positif: Graphismes et textures. Atmosphère. Rapide, frénétique, envoûtant. Intelligence artificielle. Jeu en réseau simple à mettre en oeuvre.

Négatif: Très gourmand en ressources. Verdict: 94%. L'expérience ultime.

Test: CU Amiga 06/98
Positif: 3D totale. Configuration requise. Sauvegarde. Option multi-joueurs, multi plate-formes. Langage Quake C et conversions totales. Pas encore de version PlayStation et Nintendo 64.
Négatif: Pas de version PowerPC. Support carte graphique (15% de gain de vitesse seulement). Verdict: 95%. LE JEU.

MALICE: Conversion pour Quake
Commercialisé par: Weird Science (00.44.116.246.3800)
Prix: £14.99
Test: CU Amiga 06/98
Configuration minimale: idem Quake
Storyline: destroy
Action: courir, sauter en parachute, tirer...
Vue: 3D totale
Positif: Installation. Transformation de Quake en un jeu totalement différent. Côté tactique. Graphismes. La vue «poursuite». La bande son. Les Toyz (gadgets style parachute, hoverboard...).
Négatif: Bogue d'AmigaQuake qui fait flasher le pantalon en vue «poursuite».
Verdict: 95%. Justifie à lui seul l'achat de Quake.

LA REVOLUTION PHOTO NUMERIQUE

Dans son numéro de mai 1998, Cu Amiga passe au banc d'essai tous les appareils photo numériques compatibles Amiga (i.e. tous ceux ayant un logiciel de transfert pour notre machine). La première remarque est la même que pour tous les autres périphériques non spécifiques à l'Amiga: aucun fabriquant ne se donne la peine de développer des pilotes pour notre machine. Heureusement, il se trouve toujours un développeur génial pour arranger le coup.

Ainsi, John Kennedy (consultant à Amiga Format et Cu Amiga) a lancé la mode numérique sur Amiga en développant durant ses heures de loisir AmiDC (freeware). Ce dernier permet de régler les paramètres des KodaK DC 20 et 25 et d'en récupérer les photos. La version actuelle est la 2.0 et fonctionne convenablement: les transferts d'images et leur conversion en fichier IFF se font très rapidement.

Maintenant, John s'est lancé dans le développement de QVHack, un pilote pour les Casio QV 10A et QV 100. Bien que ne bénéficiant pas encore d'interface, il permet quiand même le chargement des images sur l'Amiga.

Le choix de l'Amigaïste s'est trouvé brusquement très élargi lorsque Vesalia Computer a commercialisé son logiciel CamControl. Ce dernier se décline en plusieurs versions, chacune correspondant à un type précis d'appareil.

Sont supportés:
-les casio QV-10A, QV-100 et QV-300
-les Fuji DS-7 et DX-5
-les KodaK DC 20 et DC 25
-le Minolta Dimâge V
-les Olympus C 420L, C 820L, C 1000L et C 1400L.

Après le test de 8 appareils (les 2 Kodak, les 2 Fuji, les Olympus 420, 820 et 1400 et la Casio QV100), on remarque que si la qualité des images dépend de la résolution de l'appareil (et donc de son prix, on n'a rien sans rien), celle-ci reste bien en deçà de ce que l'on peut obtenir avec une photographie papier et un scanner. C'est principalement pour cette raison (et aussi pour le prix) que Cu Amiga juge cette technologie bonne uniquement pour les images sur écran (internet ou montage multi-média); autrement, même un appareil jetable classique et un scanner donnent de meilleurs résultats.

BLIZZARD PPC: Turbo pour 1200
Test: Amiga Format 05/98
Développeur: Phase 5
Prix: £249.95

Positif: La taille. La puissance. La conception. La flashrom pour la librairie PPC. Le connecteur (PCI ?) pour la BlizzardVision. Le prix. Elle fonctionne.

Négatif: Encore peu de logiciels (mais cela va venir très rapidement) et en plus ils ont généralement besoin d'une carte graphique.

Verdict: 90%. Gold Format simplement parce qu'elle fonctionne.

Test: CU Amiga 05/98

Positif: La présence du 680x0 pour une meilleure compatibilité. Le multi-tâche entre les deux processeurs. Le SCSI 2 (en option) est très rapide. Les deux bancs pour les SIMMS (indépendants). Le connecteur pour la BlizzardVision. La flashrom la rend encore plus «Plug&Play». La puissance. Le prix.

Négatif: Le manque de logiciels. Le bus en 32 bits. Incompatible avec les logiciels utilisant WarpOs. Les bogues de CybergraphX AGA.

Verdict: 94%. Essentielle pour tout 1200.

Ed: Stéphan a bien fait son travail mais malheureusement il n'y a plus de place pour passer les autres tests (trop de pub, c'est merveilleux!). Ils seront publiés en septembre.

'Y a pas que les boîtes qui ferment...!



APS est un nouveau revendeur Amiga français qui a comme but de "tirer l'Amiga vers le haut" en proposant uniquement les produits haut de gamme, et essentiellement PowerPC, au meilleur prix.

APS dispose d'un site web (www.aps.fr) où vous pouvez consulter leur catalogue, les petites annonces de leurs clients, mais aussi prendre connaissance des configurations "musclées" qu'ils utilisent.

APS (pour Art. Photo. Synthèse.) est situé à Marseille et vend par correspondance.

Nous souhaitons bonne chance à Adam Carrano et Christophe Decanini, les deux partenaires.

Pixel 64

Atéo Concepts a mis en place sur son site web (www.ateo-concepts.com) une lettre d'information mensuelle. L'utilisation de la carte Pixel64 avec un 68060 est maintenant totalement fonctionnelle, et les utilisateurs de 060 ayant des plantages intempestifs peuvent appeler Atéo Concepts pour une mise à jour.

Une nouvelle version du pilote (Pixel64.card) est disponible pour téléchargement.

On y trouve aussi quelques précisions sur les problèmes d'horloge Pixel. La Pixel fonctionne correctement jusqu'aux fréquences suivantes: écran 8bits: 110.1MHz, écran 16bits: 75MHz, écran 24bits: 28.4MHz, écran 32bits: 39MHz

L'AtéoBus n'est pas encore compatible avec les cartes PowerPC de Phase5 à cause d'un problème de cache. Phase5 et AtéoConcepts travaillent en commun afin d'éliminer cette limitation. Il ne s'agit que de problèmes logiciels, et une mise à jour devrait-être rapidement disponible .

GESTACOMPTE V2.X

AFLE présente cette suite comptable modulable pour Amiga sur son site web à l'adresse http://perso.wanadoo.fr/rigaud/afle

Ces logiciels sont plus particulièrement destinés aux PME, commerçants, artisans ou professions libérales. Les cinq modules fonctionnent de façon indépendante ou complémentaire.

(AFLE - Tel : (33) 05 56 05 72 09)

Agenda d'été

La Slach Party à Perigueux

Lucis Magia, Amigaback et Mankind annonce " l'évènement informatique de l'été 1998", la **Slach Party**, qui aura lieu du 21 au 24 Août à Périgueux (24), salle du Toulon, route d'Angoulême.

Cette coding party concerne la création sur ordinateur en musique, graphisme, programmation, animation et vidéo. Environ 800 personnes pourront participer dans chacune des catégories ci-dessus, qui feront l'objet de concours primés.

Le prix d'inscription est de 75F avec réservation, et 100F sur place. Renseignements Lucis Magia, 178, Impasse Charles Nungesser, 33127 Saint-Jean d'Illac.Tél : 06.81.58.76.81, 05.56.21.67.61, email : slach123@hotmail.com

Journées Européennes du Multimédia

Les Journées Européennes du Multimédia auront lieu du 6 au 9 Août sur le campus du Centre Régional d'Education Populaire et de Sport d'Alsace (Strasbourg-CREPS)

Cette coding Party est multimachine: Amiga, Atari, Be OS, PC, Power Mac, Risc PC, etc... Sont mis à disposition: un double gymnase de 1500 m avec écran de 105 m , un amphithéâtre de 120 places avec écran de 24 m (6x4), un restaurant de 250 places, des dortoirs, piscine, etc.

Quatre associations se sont mises ensemble afin de créer "l'évènement de tout l'Est de la France et de l'Europe".

Pour tout savoir: Les Journées Européennes du Multimédia, B.P. n°1 /R1, 67000 Strasbourg Cedex. Tél: 03.88.10.08.09, E-Mail: jem98@mygale.org, web www. mygale.org/~jem98/

...et une Party à Grenoble

La première édition de la RTS Party (Return To the Source) se déroulera les 5, 6 et 7 septembre à Grenoble.

La salle peut accueillir jusqu'a 500 personnes, elle disposera de 2 écrans géants, d'une sono professionelle, d'un réseau RJ45/modem et d'un snack/bar ouvert 24H/24. De nombreux concours auront lieu sur PC, Amiga, Falcon... L'auteur de synapse sera là (Jean-Luc Manchon de Pragma Informatique) et des cartes PPC seront en démonstration, permettant aussi une compétition PPC...

Prix d'entrée: 70F sur réservation et 100F sur place (gratuit pour les filles). Les réservations sont à retourner à AGIC 5, impasse du Repos, 38100 Grenoble.

Renseignements: rtsparty@mygale.org, web : http://RTS-Party.imag.fr, tel : 04 76 63 80 74

Attention peinture fraîche !

Le premier bar du village virtuel sans nom vient d'ouvrir. Au bar de NONAME, pas d'horaire, pas de patron, pas de gueule de bois, et places illimitées !

L'internaute à tendance technoïde y est le bienvenu. Il pourra y déposer ses questions, ses opinions, ses flyers et toute info relative aux musiques électroniques sur un forum de discussion. Une sélection de liens est également proposée.

Si vous désirez en savoir un peu plus sur TECHNODATABASE 98, le CD-Rom / base de données Techno, vous êtes au bon endroit. www.noname.fr/village/bartechno/

Liste PPC: L'association Amigazette a mis en place une rubrique PPC sur son site web "afin de recenser les possesseurs de ce type de carte en France." Pour s'inscrire, pour voir les inscrits, ou pour plus d'info, visitez www.netlinker. com/ amigazette

Rectificatif Miami: Denis Bucher nous signale: "Dans AmigaNews n°113 j'ai prétendu que Miami ne permettait pas d'avoir des services (FTP, etc) lancés au moment où ils sont nécessaires (Inetd). Cela est bien-sûr faux et Miami le permet. Merci au lecteur qui m'a signalé cet oubli !"

YAM 2.0 en français: Jean-Marc Mossu signale qu'un catalogue français (98%) pour YAM 2.0 est disponible gratuitement sur HTTP://perso.easynet.fr /~mossujman

Stages: Les Films du Genièvre proposent une session de formation à Cahors du 3 au 8 août, pour infographistes, techniciens vidéo et tous les amateurs motivés. Ils peuvent choisir parmi les domaines de montage virtuel vidéo; image de synthèse, infographie 2D et 3D; création de CD-ROM et de bornes interactives; et PAO, chaîne graphique. Hebergement et repas assurés. Tél 05 65 37 00 71.

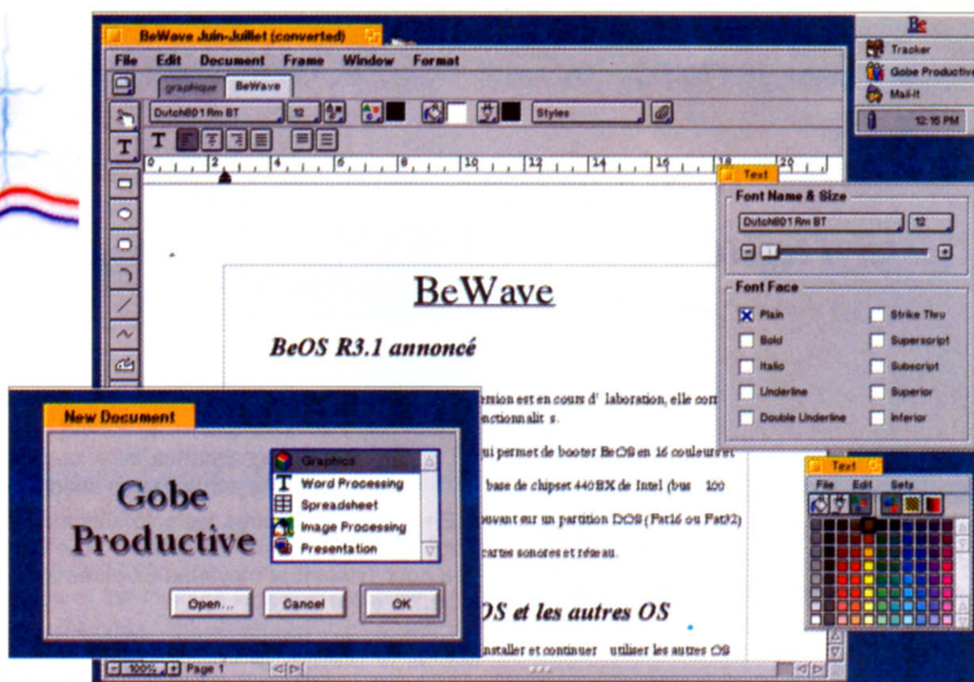
CD NEWS de Phoenix

Amiga Format CD 26 de Mai, avec la version complète de Personal Paint 7, ainsi que tous les softs de Phase 5, les patches de Myst, une demo de Quake, Miami 3, SFX 3.6, PPC Mame, et diverses versions de Doom et Descent. 49 F.

Amiga Format CD 27, avec F1 Grand Prix, Linux/m68k, Make CD 3.1b, Virus Checker II, Candy Factory, Hd Installers, Iris, et des centaines d'autres programmes. Prix 49F.

Phoenix propose egalement *Quake, Foundation, Genetic Species, Miami 3.0, Aminet Set 6, Scala Mm400 CD(520F), Elastic Dreams*, etc. (Phoenix-DP, phoenix@club-internet.fr, www.phoenix-dp.com, tél 05 59 82 95 00)





BeOS R3.1 annoncé

Be vient de l'annoncer, une nouvelle version est en cours d'élaboration, elle corrige de nombreux bugs et ajoute de nouvelles fonctionnalités. Les plus grosses nouveautés sont :

- l'arrivée d'un driver VGA universel qui permet de booter BeOS en 16 couleurs et copier le driver qui manque.
- la compatibilité avec les cartes mères à base de chipset 440BX de Intel (bus à 100 Mhz)
- la possibilité de lire des fichiers se trouvant sur une partition DOS (Fat16 ou Fat32)

Il y a aussi l'arrivée de plusieurs drivers pour cartes sonores et réseau.

Comment booter BeOS et les autres OS

Vous venez d'acheter BeOS et vous désirez l'installer et continuer à utiliser les autres OS que vous avez sur votre machine.

Il existe plusieurs solutions pour faire cela :

- *Lilo* (c'est le lanceur bien connu des utilisateurs de linux), il est fourni avec BeOS (sous le nom BeLo). Un petit script fourni permet de l'installer sur le disque. Une fois installé, à chaque démarrage de la machine, Lilo vous demandera quel OS vous désirez lancer. Mais pour le moment, il ne reconnaît que BeOS. Il faut maintenant modifier la configuration de Lilo pour booter, par exemple Windows.

Lilo se configure avec un fichier: loli.conf

En voici un exemple :

```
boot=/dev/hda
map=/boot/map
install=/boot/boot.b
prompt
timeout=50

image=/var/lilo/zbeos
 label=BeOS
 root=/dev/hda2
 map = /var/lilo/map.local

other=/dev/hda1
 label=windows
 table=/dev/hda
```

Dans ce fichier, on voit qu'il y a deux disques (hda1 et hda2) et que 2 OS peuvent être lancés: BeOS (sur le disque esclave) et Windows (sur le disque maître). Pour plus d'informations sur la configuration, je recommande la doc sur Lilo que l'on peut trouver à http://sunsite.unc.edu/LPD /HOWTO/mini/LILO.html.

Cette méthode n'est pas très pratique pour un simple utilisateur et demande un peu de connaissance pour configurer correctement sa machine.

Heureusement, il existe un autre méthode beaucoup plus simple. Cela utilise un logiciel commercial : *System Commander 4.0* . Ce programme permet de lancr plusieurs OS avec un menu utilisable au clavier ou à la souris. Sa configuration est très simple et rapide.

Voilà la marche à suivre :

- récupérer l'update 4.01 de System Commander pour bénéficier de la reconnaissance de BeOS avec une jolie icône
- installer System Commander (avec les 2 disquettes fournies)
- installer l'update
- au rédémarrage de la machine, System Commander se trouve sur le boot secteur du disque et vous indique qu'il a trouvé une partition Windows et une partition BeOS et vous propose de configurer les différentes options (timeout, OS par défaut, économiseur d'écran, icône...)

Je recommande System Commander si vous souhaitez avoir une interface facile et conviviale. Si vous rajoutez une partition (Linux par exemple), System Commander vous l'indiquera et vous proposera de la rajouter dans le menu.

Pleins feux sur Gobe Productive

Tout le monde sait que la Silicon Valley est le berceau des technologies et des nouveautés et que la plupart des sociétés Informatique se situent dans cette région.

Mais cette fois-ci, une société a choisi de ne pas faire comme tout le monde: Gobe. Cette société est basée à Portland, entre San-Fransisco et Seattle dans les forêts nord-américaines.

Gobe est composé de six personnes, toutes originaire de Claris. Ils ont auparavant travaillé sur Claris Works. Leur produit se nomme *Gobe Productive.* C'est une intégrée qui regroupe une traitement de texte, un tableur, un outil de retouche d'image, et un outil de présentation dans une seule application.

Au démarrage, le programme me demande quel type de document je veux créer. J'ai ensuite une page devant moi pour y entrer les données.

L'interface, très simple, est composée de plusieurs éléments: une barre de menu, deux barres outils (une verticale et une horizontale), et des onglets permettant de passer d'une feuille à l'autre dans le cas d'un document multi-type.

Gobe Productive est très simple d'utilisation et permet de faire ce que l'on veut. La réactivité est très bonne (ma machine de test est un Pentium 250 MMX). Il y a encore quelque bugs mais c'est encore une version bêta et ceux-ci seront corrigés dans les prochaines versions.

Web Gobe : http://www.gobe.com

Les sources d'informations BeOS sur Internet :

Il existe plusieurs sites web pour avoir des informations sur BeOS :

- Be USA : http://wwW.be.com
- Be Europe : http://www.beeurope.com
- BeForever :http://www.beforever.com
- The Be Leading Edge :http://subway. student. utwente.nl/edge.html
- BeOS for Intel x86 Compatibility : www. befunk.com
- R3 driver list: http://www.bebox.org/ bedrivers

TEST LOGICIEL par Georges Segel
segel@club-internet.fr

TORNADO 1.75 PPC

Quatre à six fois plus rapide que la version '060


Invention du raytracing par Albrecht Dürer en 152

Attention, cette version n'est pas définitive et elle comporte des bugs. Bien que beaucoup de petites choses aient été arrangées et améliorées depuis la v1.5, elle n'est que l'update Bêta de la release 2.0 qui devrait sortir à la fin du mois.

La plus grande des nouveautés, pour moi, est l'utilisation, effective en partie, du PPC, c'est à dire dans le mode preview 7 & 8 et dans le support du calcul des images. Mais les fonctions *Glow, Motion Blur, Darkroom, Alpha channel*, et *Depth Of Field* sont encore sous code 68xxx. Je dois dire que dans les modes preview 7 & 8 ont tendance à planter sur ma machine). Dans le calcul des anims, on peut le dire, le PPC décoiffe à l'aise le 060/50MHz.

Exemple

Le test est réalisé en RayTracing, mode extrême et sauvegarde IFF. avec le projet FlyingFace.prg

Image 320x256
060/50MHz 65.561s
PPC604/200MHz 13.731s
Rapport: 4.77 x un 060/50

Image 640x512
060/50MHz 242.650s
PPC604/200MHz 48.922s
Rapport: 4.95 x un 060/50

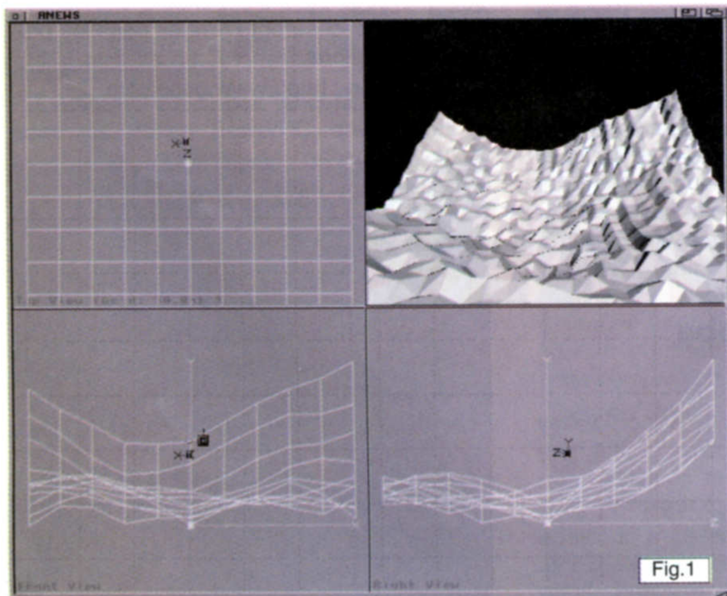
Image 800x600
060/50MHz 331.798s
PPC604/200MHz 68.049s
Rapport: 4.87 x un 060/50

En effectuant d'autres tests, je suis monté jusqu'à un rapport de 6. Mais on peut dire que pour l'instant la moyenne se situe, avec la v1.75, entre 4 et 6.

Comme le programmeur Massimiliano Marras le précise, la vitesse n'est pas encore optimisée, mais quand le code sera en natif PPC, on obtiendra des performances nettement plus grandes de l'ordre de 6 à 9 fois plus vite qu'un 060. Tout ceci n'annonce que du bon pour l'avenir, ou plutôt pour le mois prochain :-)

Ceux qui disent que les cartes PPC de Phase5 ne sont pas performantes, feraient mieux de se mettre à la page. Ils peuvent essayer aussi *Raystorm PPC* qui est disponible depuis peu sur Aminet (et depuis longtemps pour les enregistrés). C'est quand même le premier soft 3D sur Amiga à être codé PPC. Je conseille d'essayer la carte PPC avant de la critiquer, l'expérience est convainçante.

Pour revenir à Tornado3D, deux nouvelles textures ont fait leur apparition: clouds.ptx et Terrain.ptx. Je trouve que les textures procédurales qui sont disponibles dans T3D sont bonnes, mais sans plus. Je dis ceci en pensant à celles d'origine d'*Imagine* et aux textures domaine public qui sont nettement audessus en qualité. Ceci n'est pas grave car je ne doute pas qu'avec le "Scripting and Shading Language" en nouveauté dans la v2.0, on va pouvoir créer des textures à la *Softimage*.


Fig.1

Je conseille à ceux qui utilisent le french.catalog de l'enlever pour que Tornado3D fonctionne en anglais, car il y a des problèmes dans la disposition des dialogues dans les menus, et aussi quelques fautes de français :-)

Paysages fractals

Un générateur de paysages fractals et sa nouvelle primitive font leur apparition. Cette primitive "Adaptive Fractal Triangles" utilise une "Database Amplification", c'est à dire que la définition de la résolution de la subdivision d'un triangle par défaut est réglée à 1 (le triangle lui-même avec ses trois côtés). Il est possible d'augmenter la définition du triangle de base en montant la valeur par défaut à une valeur supérieure à 1 (le triangle se subdivise en plusieurs triangles), mais sur l'écran, le modèle ne se modifie pas (Fig.1).

Exemple:

- Aller dans le menu Objects/Fractal. Le requester "Procedural Texture" apparait. Laisser "Fractal Triangles" selectionné. Appuyez "Randomize","Show" et "Accept". (Fig.2)
- Après on presse (Amiga-I) menu Edit/Object Info. Le requester "Object Informations" apparait. "Subdivision" est à 1. On l'augmente à 3. Passez le format "Quads" en "Tris". (Fig.3)
- Appuyez sur la touche (Pavé Numérique 8). On passe en mode Preview "PhotoRealistic"

ou,

- Appuyez (F10) On arrive dans le "Render Panel". Choisissez votre résolution et "Render"

On voit le résultat final seulement dans le mode préview 8 et dans le calcul final dans le "Panel render". Avec les deux nouvelles textures, voici le résultat (Fig.4). Attention, plus on augmente la valeur, plus les temps de calcul s'allongent. Ce qui est bien, c'est que dans le calcul de l'image, la subdivision s'arrête dès que la taille du triangle arrive à un pixel ou moins. On peut imaginer d'immenses montagnes sans être pénalisé par la taille de l'objet pendant qu'on modélise.

Maintenant, on peut invoquer dans le menu Object/Implicit/Add MetaBall, le



Fig.2

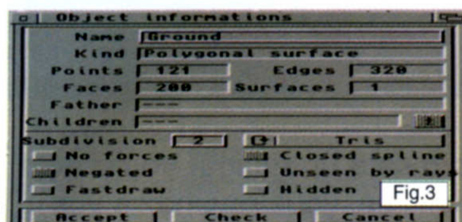


Fig.3

"Multiple implicit surfaces" incluant les "superquadrics" (volumes arrondis). C'est une nouvelle interface qui propose différentes formes à charger, un outil qui est fait pour la production de formes organiques. Avec le panneau de contrôle, la commande "Shear" (Cisaille) autorise à déformer partiellement l'objet, suivant les axes locaux X et Y, et aussi à contrôler la taille dans les deux axes.(Fig.5)



Fig.5

Fonts

Maintenant il est possible d'importer des fonts qui peuvent être polygonisés Ce sont les fonts Postscript de type 1 ADOBE PFB (Printer Format Binary) et PFA (Printer Format Ascii). Il y a trois réglages pour la qualité des courbes: "Coarse" (grossier), "Medium" et "Fine". Le défaut est médium. Elles peuvent étre importées en "Poly Outlines", en "Solid Blocks" et en "Beveled Blocks" (Fig.6)


Fig.6

Animation

L'interface *Animation* a été reorganisée. On peut maintenant changer la taille de la fenêtre du requester, scroller le tableur en temps réel; une keyframe autorise à la bouger dans le temps jusqu'à la suivante ou à la précédente clef, ou à la clef 1 s'il n'y a pas d'autres clefs avant. Ceci aussi nous autorise à déplacer par un nombre entier toutes les clefs en avant dans le temps, par défaut c'est à 1 seconde, ou à agrandir toutes les clef par un nombre entier qui doit étre positif et supérieur à 1. Il n'est pas possible de réduire la durée de l'animation, car ceci pourrait conduire à la perte de plusieurs frames clef partageant le même numéro de frame (Fig.7).

Quand on se trouve en mode Animation, la touche "F" nettoie et active le gadget timecode et un timecode peut immédiatement être entré. Une timecode partielle comme 04:07 sera interprétée en 4 secondes et 7 frames tandis qu'avant, cela aurait pris 4 heures et 7 minutes.

Transparence, metameshing...

Le rendu des objets transparents requiert moins de mémoire et est légèrement plus lent dans le calcul de l'image, mais beaucoup mieux dans la précision des surfaces se chevauchant dans l'ordre au moment du rendu.


Fig.4

L'outil *Metameshing* (menu Modify/detail/Metamesh) est maintenant plus rapide et fait toujours la perpendiculaire à la face alignée. Ceci aussi autorise à définir une valeur de "edge tension" pour contrôler la location spatiale de l'effet. Ceci nous amène aux biseaux minces et aux faces chanfreinées qui peuvent être ajoutés facilement. On peut fabriquer des Metameshing très adéquats pour modéliser des constructions mécaniques aussi bien qu'organiques (Fig.8)

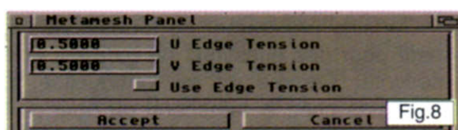


Fig.8

Alignement perpendiculaire automatique pour meshes (mailles): maintenant l'orientation des polygones peut être alignée avec une seule commande. Ceci travaille avec les triangulaires, quadrilatères et "mixed meshes", tous ouverts et fermés. Cet algorithme ne peut pas travailler sur les objets qui ne sont pas maillés (T-Edges) et ne fonctionne pas sur les mailles infinies (tel qu'un Moebius strip).Cela fonctionne aussi seulement sur les faces connectées, mais peut être appliqué à différentes parties d'un objet en disposition multiple. Maintenant, ceci travaille sur des pièces séparées.



Fig.7

Une petite astuce à propos des champs de forces *Force Fields* (menu Objects/Force Field/....) qui sont très utiles pour modéliser ou pour créer aussi des effets spéciaux pour l'animation: cet outil nous permet de déformer, d'attirer, de repousser et de bouger les objets. Par exemple, il est possible de desserrer une forme comme une balle à l'intérieur d'un tube. Le tube sera automatiquement agrandi et rétréci pour laisser la boule le traverser.

3D Mage

Voici une dernière nouvelle de chez EyeLight qui réalise un nouveau soft, *3D Mage*, qui ne fonctionnera que sur processeur RISC sur trois plates-formes: Amiga (100% natif PPC), Mac, et Silicon Graphics. Il sera lancé au prix de $1299US en Octobre. Les premiers acheteurs de Tornado3D, ceux qui l'ont acheté avant que la démo de T3D ne sorte, bénéficieront de l'update à Mage gratuitement. Bien que Massiliano se défende du fait que Mage ne soit pas Tornado3D sous un autre nom, pour moi il ne fait aucun doute que Mage sera Tornado3D! S'il vendait T3D pour seulement 269$ sur d'autres plateformes EyeLight ne serait pas pris au sérieux, ceci à cause d'une certaine philosophie "Plus c'est cher, plus c'est mieux" qui a lobotomisé une grande partie des pécéistes. Pour preuve, tous les softs 3D Amiga qui ont effectué la conversion sur d'autres plateformes (notamment PC) ont subi une extraordinaire hausse de prix. Vive la 3D démocratique pour tous :-(

Il existe depuis peu une Mailing-list Tornado3D gérée par Haage&Partner, où tous les utilisateurs peuvent s'entraider et avoir les dernières infos de chez EyeLight. Pour joindre la liste, écrivez à: majordomo@haage-partner.com avec la commande "subscribe Tornado3D" dans le message (pas dans le sujet). L'inscription pour la liste peut être envoyée aussi à t3d-list@haage-partner.com

La version finale v2.0 de Tornado3D sera disponlble à la fin du mois de Juin, et la version 3.0 est déjà planifiée.

Un conseil: achetez T3D $269US avant l'arrivée de la v2.0, car après son prix double, il serait dommage de se priver d'un soft si prometteur, qui s'étoffe de jour en jour :-) ■

Editeur: Eyelight, Via del Serafico 64, 00142 Rome, Italy. Tel:(+39) 6-519-0222 www.Tornado3D.com support@Tornado3D .com

Par Ben Yoris

DOSSIER: COMMENT ACHETER UN AMIGA

Ca y est, vous avez franchi le pas! C'est décidé, votre compagnon micro sera un Amiga! Vous l'avez découvert chez un ami ou bien l'ayant connu, et après quelques infidélités, vous revenez à vos premières amours... Bonne résolution!

Mais voilà, un problème de taille se pose: comment se procurer votre Amiga ? La FNAC la plus proche ? Le magasin informatique du coin de la rue ? Hélas, le parcours ressemble fort à celui du combattant. Le but de ce dossier n'est pas de faire une promotion éhontée et inutile de l'Amiga mais bien d'essayer de guider le futur Amigaïste pour qu'il se procure sa machine.

Au final, ce n'est pas si difficile

Le marché de l'occasion

Les petites annonces

C'est la première chose à regarder lorsque le budget est réduit. Le monde de l'occase Amiga comporte quelques bonnes affaires et il faut savoir les dénicher. Le mieux est d'éplucher patiemment les pages Petites Annonces de *Amiga News* et eventuellement *Dream*, mais aussi, pourquoi pas, les petits journaux d'annonces départementaux (comme le 34 à Montpellier). Parfois on tombe sur des ventes d'Amiga d'occasion pour le moins intéressantes, et puis le vendeur a des grandes chances de se trouver non loin de chez vous (surtout si vous habitez dans une grande ville).

Les Puces Informatiques

De plus, il faut signaler la parution des *Puces Informatiques*, le cousin du Virus, qui publie tous les mois plus de 1000 PA. Parmi elles, les annonces Amiga sont bien présentes, mais on trouve aussi des annonces concernant le matériel comme les écrans, la mémoire, les disques durs, etc... Chose intéressante, les Puces ont créé un argus de l'informatique : dans le dernier en date, l'Amiga 1200 et le 2000 sont côtés 1000 F et le 4000 est à 3500 F, ce qui vous donne déjà une petite idée (le tout sans rien, ni disque, ni mémoire).

Internet, 3615 AmigaTel...

Les occasions sont généralement des configurations complètes, on trouve rarement telle carte accélératrice ou graphique à vendre toute seule. A vous de faire votre choix selon vos désirs et votre budget, mais il est préférable de pouvoir tester le matériel avant toute chose. Hélas oui, les 1200 et 4000 de Commodore commencent à se faire vieux! N'hésitez pas non plus, si vous y avez accès, à utiliser Internet, et notamment les canaux IRC dédiés à l'Amiga : #amigafr et #artbas. Parfois des utilisateurs Amiga en ligne vendent du matériel ou peuvent vous renseigner s'ils connaissent un vendeur potentiel. Pour les minitelistes, le 3615 Amigatel affiche de nombreuses petites annonces.

Le neuf: ce qui est rare est cher...

Certains préfèreront se tourner vers du neuf pour des questions de garantie et de sécurité. Comme dit en introduction, ce n'est pas chez le marchand du bout de la rue que l'on trouve des Amiga neufs. A moins d'avoir la chance d'habiter près d'un de nos annonceurs, il faudra se résoudre à faire appel à la vente par correspondance (VPC). Cela implique, bien malheureusement, des délais de livraison, un surcoût dû au transport, et encore d'autres en cas de retour d'un matériel défectueux (hypothèse heureusement rare) : mais bon, c'est ça ou rien! Pour l'instant, les seuls Amiga que vous pouvez vous procurer chez un revendeur sont ceux de Micronik montés en tower ou bien les 1200 Desktop et 4000 qui restent de l'époque Escom. Annoncés également, les Amiga 5000 et 6000 de DCE ainsi que le fameux Boxer d'Index. Ce dernier est un clone d'Amiga 4000, monté en tower et avec des bus d'extension Zorro III, qui devrait sortir au mois d'Août. Malheureusement, personne n'a encore vu un Boxer en marche.

Plus cher qu'un PC

Quelque chose qui frappe d'entrée de jeu: les prix! L'Amiga est maintenant devenu assez cher par rapport aux configurations PC toutes prêtes, c'est un fait. Néanmoins, il faut considerer plusieurs facteurs. Les logiciels sur Amiga sont généralement bien moins chers que sur d'autres plateformes. Un simple exemple: avec votre Amiga, le système d'exploitation est fourni, nul n'est besoin de l'acheter. Ensuite les config PC bon marché ont souvent, pour ne pas dire toujours, des origines douteuses et pour le moins orientales... Le logo "Powered by Amiga" vous garantit une machine 100% compatible Amiga et dont le hardware a été approuvé par Amiga Inc. *(Ed:en théorie, du moins. Les premières versions de Amiga 1500 de Micronik comportaient un bus Zorro III qui n'était pas 100% compatible. Heureusement, Micronik a échangé ces bus contre une version améliorée. On peut questioner la réalité des contrôles d'Amiga International concernant les produits sous licence.)*

Les options possibles

Un Amiga 1200 ou 4000 monté en tour ne suffit pas. Il faut l'équiper avec une carte accélératrice, un disque dur, de la mémoire, un lecteur CD etc.. En ce qui concerne les périphériques, sachez que la grande majorité des produits en provenance du marché PC fera parfaitement l'affaire. Mais il faut connaître quelques petits détails.

Le disque dur

Les Amiga 1200 et 4000 disposent en standard d'un contrôleur IDE. Vous pouvez ainsi acheter n'importe quel disque IDE, EIDE Fast IDE : tout ceci marche sur Amiga. A noter une petite particularité pour les 1200 : le contrôleur est un IDE 2.5 pouces. Si les disques durs 2.5 pouces se trouvent sans grandes difficultés, ils sont néanmoins plus chers et plus lents que leurs homologues 3.5 pouces. Alors, pas de panique, il est tout à fait possible de brancher une 3.5 pouces dans un Amiga 1200, à condition de disposer d'un nappe 2.5 vers 3.5 pouces. La plupart des revendeurs Amiga disposent de ces nappes, mais rien ne vous empêche de demander au magasin informatique du coin : ce sera quand même plus difficile à trouver, les prises 2.5 pouces (pour les portables en fait) étant rares. Et quitte à acquérir une nappe, autant qu'elle soit double : 2.5' vers 2 connecteurs 3.5'. Ainsi vous pourrez brancher un disque dur et un lecteur CD, ou deux disques durs sur votre Amiga.

La mémoire

L'Amiga utilise des barrettes SIMM 32 ou 36 bits standards *(Ed: mais dépêchez-vous d'en acheter. . . Le monde PC étant passé aux SDRAM, les SIMM risquent fort de disparaitre, et sont déjà moins faciles à trouver)*. Vous pouvez parfaitement prendre de la mémoire EDO,. Même si l'Amiga n'utilise pas cette technologie, la mémoire sera parfaitement reconnue. Ne prendre en aucun cas des barrettes DIMM ou SDRAM: ça ne rentre pas dans un Amiga! Les anciennes cartes GVP utilisent un format non standard de SIMM. On ne les trouve plus guère que sur le marché de l'occasion, elles ne peuvent se connecter que sur une carte GVP et sont très chères : à éviter donc.

Lecteur de CD ROM

L'Amiga ayant donc un contrôleur IDE, un lecteur IDE ATAPI fera parfaitement l'affaire, quelque soit la vitesse : x8, x12, x24 etc... Pour le faire fonctionner il faut un driver ATAPI comme *IDEFIX* ou *ASIMCDFS*. Des versions démos de ces logiciels se trouvent sur Aminet et il est possible d'acheter les versions complètes chez tout revendeur Amiga.

Périphériques SCSI

il faut pour utiliser sur Amiga de tels périphériques disposer d'un contrôleur SCSI. L'Amiga 3000 dispose en standard d'un tel contrôleur, mais ça n'est pas le cas pour les 1200 et 4000 vendus neufs. Pour en disposer il faut donc soit acquerir un Squirrel SCSI pour 1200 sur port PCMCIA (Attention! Monté en tower le 1200 a besoin d'un coude spécial pour accéder à son port PCMCIA) ou bien un module SCSI pour cartes accélératrices. Ensuite vous avez accès à tous les périphériques SCSI existants : disques durs, lecteurs/graveurs CD ROM, scanners etc... Pour les disques durs, Zip, Jaz, Syquest,il n'y a pas besoin de mountlist ou de pilote logiciel quand ils sont formatés par l'Amiga. Un programme ou un driver est néccesaire pour les scanners, pour les graveurs de CD, et pour les disques formatés sous d'autres OS que l'AmigaOS. N'hésitez pas à écrire au journal ou regardez le courrier des anciens numéros, le problème ayant déjà été abordé plusieurs fois.

Souris, joysticks et joypads

Là non plus pas question d'aller acheter une souris PC même si la prise est de même taille et semble s'accorder à merveille avec le connecteur Amiga. Ne vous y trompez pas les signaux renvoyés par une souris PC sont incompréhensibles par l'Amiga. Normalement votre Amiga neuf ou d'occasion sera livré avec une souris, mais si elle venait à lâcher, sachez que la plupart des revendeurs Amiga disposent dans leur catalogues de souris adaptées à la machine. Elles sont même souvent meilleures : trois boutons (certains logiciels l'exploitent), résolution plus importante, déplacement optique et non mécanique etc... Il existe aussi une petite interface testée dans *AmigaNews* N°113: le **Topolino**. Ce petit boîtier se branche sur le port souris de l'Amiga et permet ensuite de brancher la quasi-totalité des souris et autres trackballs du monde PC : aucun driver n'est nécessaire!



Votre prochain Amiga sera peut-être un PC qui fera tourner le tout nouveau Amiga OS 4.0, prévu par Amiga Inc pour livraison en Novembre, au salon Amiga de Cologne. Ou peut-être un pre\box, machine équipée de multiples processeurs PowerPC, prévu pour la même date par la société allemande Phase 5.

Pour les manettes et Joypads, c'est la même histoire que pour les souris. N'achetez rien pour PC, même si la prise semble identique, et préférez par exemple un paddle Amiga de style CD 32 à 6 boutons (4 en façades, 2 sur le haut du paddle). Ces paddles sont vendus par la plupart des revendeurs Amiga et ils sont compatibles avec TOUS les jeux sans aucun problème. Les 6 boutons ne sont pas gérés par tous les jeux, mais souvent, lorsqu'il fallait appuyer sur "espace" (comme Turrican par exemple) un des boutons assure cette fonction. Sinon une bonne vieille manette au standard Atari (oui oui!) fera parfaitement l'affaire : j'utilise pour ma part une antiquité de joystick Atari VCS 2600, sensations garanties!

Ecrans SVGA

Bien que l'Amiga puisse aisément se brancher sur une télé, vous aurez peut-être envie de le connecter à un écran SVGA pour accéder aux hautes résolutions sans les habituels scintillements. Cette solution devient inévitable si vous souhaitez équiper votre Amiga d'une carte graphique, car alors le signal vidéo n'est plus reconnaissable par un simple téléviseur. Pour relier l'Amiga à un écran SVGA il faut donc se procurer un câble spécifique que la plupart des revendeurs Amiga proposent. Mais sachez qu'une fois passé sur un tel écran, il vous sera impossible d'afficher les résolutions PAL et NTSC, c'est à dire adieu démos, anciens jeux et surtout l'Early Startup Control (le menu de démarrage de l'Amiga obtenu au boot avec les deux boutons de la souris). Pour continuer à visualiser ces modes plusieurs solutions existent.

- soit acheter un écran multiscan permettant d'afficher les basses fréquences (PAL, NTSC) et les hautes (Double PAL, Double NTSC, cartes graphiques etc...), comme ceux proposés par Amiga Inc. Ces écrans sont rares et bien entendu plus chers que les SVGA ou les multiscan "normaux".
- acquérir un scan doubler, c'est à dire un matériel qui double la fréquence de sortie vidéo de l'Amiga, la rendant ainsi affichable sur n'importe quel écran SVGA. Les cartes graphiques Amiga disposent en option d'un tel module (Cybervision 64 3D, Picasso IV et bientôt Pixel 64). Mais Micronik a également pensé aux possesseurs de l'AGA (le système graphique de base des Amiga 1200 et 4000) avec ses scan doublers externes et internes. Toutefois attention, après le test de Fabrice Mansat du Super VGAMI (ANews n°108 page 32), un produit équivalent au scan doubler externe de Micronik, et mon expérience personnelle (j'ai acheté celui de Micronik), il semble que ces versions externes donnent souvent de très médiocres résultats. L'image saute, se trouve décalée, les couleurs sont délavées... Heureusement, la version interne de ces scan doubleurs semble donner de meilleurs résultats, toutefois il est préférable de vous le faire installer par votre revendeur, vu qu'il faut ouvrir l'Amiga et connecter directement le matériel sur la carte mère.
- Bidouiller! Cela peut aussi s'avérer bien pratique et économique. Je me suis ainsi procuré un câble identique à celui de la *Playstation* : un cinch composite (je ne sais pas si c'est l'appellation exacte) vers un connecteur Péritel. Ainsi, je branche la sortie RGB de mon Amiga au moniteur SVGA, et la sortie vidéo composite (prise femelle jaune à côté du RGB sur l'Amiga) sur ma télé. Lorsque j'ai besoin de voir du PAL, j'allume ma télé, la met en mode vidéo externe et le tour est joué. Quand l'Amiga affiche du SVGA, il me suffit

d'allumer mon écran et d'éteindre ma télé. Efficace non ? Le câble se trouve dans tous les magasins de vidéo ou à la FNAC.

Les tours ou towers

Bien malheureusement, ici les towers peu onéreux du monde PC sont difficilement utilisables pour qui a une carte mère de 1200 ou de 4000 à habiller. Certes le tiroir Aminet/hard/hack regorge de solutions plus ou moins bien expliquées pour bricoler le tower PC et ainsi y rentrer sa carte mère d'Amiga. Mais il faut aimer les "risques", le bricolage, et ça ne plaît pas forcément à tout le monde. Heureusement, il existe des towers spéciaux Amiga qui sont hélas bien plus chers, mais complètement adaptés : un coup de tournevis ou deux et c'est dans la boîte. Un revendeur peut vous le faire également si vous hésitez à toucher de vos mains votre machine. Les principaux towers Amiga sont ceux de Micronik, Atéo et Eagle. Ils sont pour la plupart vendus avec un clavier PC et son interface pour le relier à l'Amiga 1200, le 4000 n'a pas ce problème vu qu'il dispose déjà d'un clavier externe. Une alim PC adaptée à l'Amiga est aussi normalement fournie. Le passage en tower s'avère préférable, voire nécessaire lorsque l'on désire équiper son Amiga 1200 ou 4000 de périphériques encombrants tels que cartes graphiques, cartes sons, cartes accélératrices dégageant de la chaleur (040/40 Mhz et cela semble être aussi le cas pour les PowerUP) etc...



Modem Olitec (voir test p.30)

Les modems

Vous aurez peut-être envie de surfer avec votre Amiga. Ca tombe bien il en est parfaitement capable si on lui rajoute un modem. Ce dernier sera inévitablement externe, les modèles internes vendus sont destinés au monde PC pour connecteurs spécifiques. Vous pouvez y aller les yeux fermés pour le modèle externe, pratiquement n'importe quelle marque ira parfaitement sur Amiga. Miami, qui est le logiciel Amiga qui permet de configurer le modem afin d'accéder à Internet, reconnaît de nombreux modèles. Pour un maximum de sécurité et aussi parce qu'ils sont souvent moins chers, préférez de grandes marques comme US Robotics ou Olitec. La vitesse de transmission proposée est désormais au minimum 33600 bps, ce qui est largement satisfaisant pour se connecter sur ligne téléphonique. Vous pouvez sans crainte acquérir un 56000 bps, mais sachez que sur le téléphone et par expérience, mon 28800 bps est très rarement saturé vu l'encombrement généralisé des lignes. (Ed: Attention toutefois au modèle d'Amiga auquel le modem est destiné : il faut au minimum un processeur à 14 Mhz pour suivre les débits supérieurs à 14400 bauds)

Petit détail: les modems externes sont pourvus d'un câble qui se branche sur le port série, mais le câble fourni est parfois seulement au format 9 broches (le PC a deux standards de port série: le DB9 et le DB25 utilisé par l'Amiga). Pas de panique, on trouve dans tous les Carrefours ou FNAC des adaptateurs 9 broches à 25 broches.. Pour vous connecter en douceur, *AmigaNews* a publié il y a quelque mois des cours didactiques très bien réalisés (les anciens numéros sont tous disponibles.

Ethernet

Il y a aussi la possibilité d'utiliser des cartes Ethernet (carte réseau assez chère sur Amiga), sur bus Zorro ou sur port PCMCIA, ou alors d'une carte modem PCMCIA (sur 1200) dont les drivers existent sur Aminet. Néanmoins l'opération est plus compliquée et sera réservée aux connaisseurs.

Les cartes Ethernet peuvent servir à relier ce que l'on apelle un 'Cable Modem' à l'Amiga, en gros ce sont les modems spéciaux fournis par les sociétés de TéléDistribution ou par votre opérateur Télécom pour une liaison à grande vitesse sans payer de liaison téléphonique (vous pouvez rester branché 24H/24 et créer votre propre serveur).

Les imprimantes

Dans ce domaine, on a failli frôler le scandale. En effet, pour qu'une imprimante soit reconnue sur un ordinateur, il suffit d'avoir un port parallèle (ce qui est le cas de l'Amiga, heureusement!) mais surtout un driver, soit un petit bout de programme qui indique à l'Amiga OS comment "discuter" avec l'imprimante. Parmi la pléthore d'imprimantes sur le marché, seules quelques unes sont vendues avec driver Amiga. Mais grâce à la bonté de Canon par exemple, la quasi totalité des imprimantes Canon marchent sur Amiga. Il suffit de récupérer sur Aminet ou le site web de Canon (www.canon.com me semble- t-il) les drivers appropriés. Le fichier s'appelle Canondisk et porte un numéro de version chronologique. Si vous n'avez pas accès à Internet, demandez à votre revendeur habituel, ce logiciel étant absolument gratuit. Il comprend les drivers pour différents types de Canon BJ, BJC, BJC eX etc... ainsi qu'un utilitaire permettant de tester l'imprimante, nettoyer la tête d'impression ou changer de cartouche.

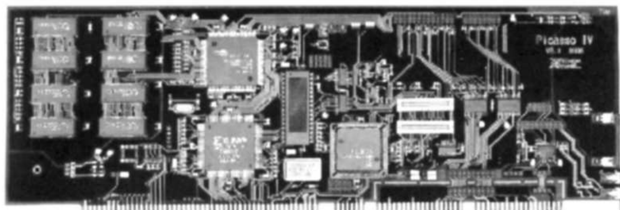
Il faut savoir qu'en théorie, n'importe quelle imprimante donnera un résultat sur l'Amiga, en configurant le pilote du Workbench sur "Generic" (soit un mode universel reconnu pour toutes les imprimantes). Mais dans ce cas, adieu les spécificités de certaines imprimantes comme la couleur, la résolution en DPI, les fontes spéciales etc... Le Workbench dispose en standard de drivers pour d'anciens modèles (HP, Okidata, Xerox etc...). Il y a peut-être des chances qu'une HP récente donne des résultats avec le vieux driver, mais pas question de profiter des nouvelles fonctions de l'imprimante. Alors que faire? Deux logiciels commerciaux, *Studio* et *TurboPrint*, contient des pilotes pour bon nombre d'imprimantes, même les plus récentes (Epson Stylus, etc.), et la société ADFI propose également des pilotes.

Les cartes graphiques sur Amiga

Là non plus hélas, pas question d'aller au magasin d'à côté pour acheter une carte PC à 300F. Les cartes Amiga sont spécifiques à cause du format de bus qu'il utilise : le Zorro II ou III. Les Amiga 4000, 3000 et 2000 disposent de ces bus en standard mais ce n'est pas le cas pour un 1200. Sur ce dernier, il faudra obligatoirement passer en tower pour connecter une carte graphique et aussi se procurer une carte d'extension disposant des fameux bus Zorro. La seule carte qui fasse cela à ma connaissance est celle de Micronik. Vous pouvez soit acheter la carte séparément (si vous avez déjà le 1200 monté en tower), soit acheter un Micronik A1400 et A1500 qui sont déjà équipés de bus Zorro.

Une fois le 1200 équipé ou le 4000 prêt, il n'y a pas l'embarras du choix. A l'heure actuelle ce sera soit une CyberVision 64/3D de Phase 5 (qui n'est plus en production par Phase 5), soit une Picasso IV de Village Tronics. La première est moins chère, mais la seconde est beaucoup plus extensible (module son, Mpeg, scan doubler intégré, etc...). Micronik a montré également un bus PCI sur Amiga. Ce bus est un standard très répandu sur PC, et là, il devient possible d'utiliser n'importe quelle carte PC à 300F, à condition d'avoir un driver écrit spécialement pour Amiga. A Cologne et à Londres, nous avons eu le plaisir de voir un A1500 Micronik afficher sur une telle carte PCI. Malheureusement à ce jour, Micronik n'a pas de driver Amiga, et ses démos n'utilisent pas le système. Les constructeurs de telles cartes PCI ne donnent pas facilement les informations nécessaires à l'écriture des drivers pour un marché aussi réduit que l'Amiga (cf interview de T.Dellert, ANews 109 page 23).

Phase 5 promet ses nouvelles cartes graphiques BVisionPPC (pour 1200) et CyberVision (pour 2000, 3000 et 4000), équi-


Carte graphique Picasso 4

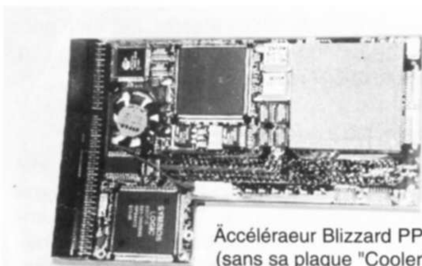
pées d'une puce graphique 3D de performances équivalentes à une 3DFX : la Permedia 2. Elles ne pourront être connectées que sur une carte accélératrice Blizzard PPC (1200) ou Cyberstorm PPC (2000, 3000 et 4000) qui disposent d'un bus propriétaire, non Zorro.

Pour les 1200, il existe depuis peu l'extension "AtéoBus" et sa carte graphique économique Pixel 64 qui permettent d'équiper un 1200 pour un prix intéressant. Là non plus, le bus n'est pas compatible Zorro, et Atéo affirme qu'il est plus rapide que ce dernier.

Toutes ces cartes graphiques sont reconnues par l'Amiga OS grâce à un driver générique appelé RTG. Il existe deux principaux systèmes RTG: CybergraphX (de Phase 5), et Picasso 96 de Village Tronics. A noter que la **Pixel 64** utilise Picasso 96, et la **BVision/CyberVision PPC** utilise CybergraphX. La Picasso 4 peut utiliser CyberGraphX ET P96 selon le choix de l'utilisateur. Ces logiciels sont livrés avec la carte, il vous suffit de les installer et de changer vos modes d'écrans pour le Workbench, applications etc...

A noter: l'utilisation d'une carte graphique demande un écran multi-synchro pour pouvoir afficher les multiples modes et résolutions possibles.

Accélérer son Amiga


Äccéléraeur Blizzard PPC (sans sa plaque "Cooler")

Les processeurs en standard sur Amiga sont trop justes pour les applications d'aujourd'hui. Heureusement, il existe des cartes accélératrices qui permettent de "booster" son Amiga. Finie la période des processeurs 030 ou 040 seuls, désormais on ne trouve pratiquement plus que des cartes 68060 ou PowerPC en neuf.

(Note de Eric Vannueten d'Amiga City : On trouve certes moins de cartes '030 mais il reste plusieurs fabricants. Même Phase 5 à refabriqué sa Blizzard. Les cartes 040 sont fabriquées normalement, on ne peut pas dire que ces cartes soient 'terminées', elles offrent un très bon confort de travail avec la majorité des applications et/ou jeux disponibles)

Phase 5 est le leader en ce domaine. Leur gamme de cartes s'étend à tous les Amiga 2000, 3000, 1200 et 4000. Une carte à base de 68060 coûte encore assez cher à cause du prix du processeur lui-même. En revanche, les cartes PPC pour 1200 d'entrée de gamme qui disposent d'un 68LC40 (sans FPU) et d'un PowerPC 603e à partir de 166 Mhz ne coûtent que dans les 2500 Frs. Pour ce prix, l'acquéreur bénéficie de 2 slots pour mémoire SIMM (alors que les cartes 68k n'en ont qu'un en général) et surtout du connecteur pour la carte Permedia 2, dont les performances (annoncées, mais pas encore vues) sont du jamais vu sur Amiga.

Sur 4000 en revanche et sur 1200, dès que l'on vise le PPC 604, les prix montent très vite et deviennent inabordables pour certains: on en arrive parfois à 8000F et plus! Pour les performances du PowerPC sur Amiga voir les tests effectués dans les précédents ANews et ceux à venir. Sur le marché de l'occasion, on peut également trouver quelques Blizzard 030 pour le 1200 ou des 040/40 MHz. Mais le passage vers le PowerPC semble être une tendance suivie par beaucoup de monde, y compris, heureusement, un nombre croissant de programmeurs. Actuellement, le nombre de logiciels utilisant le PPC est encore restreint.

Les cartes son

Je ne suis absolument pas spécialiste en ce domaine! Néanmoins, on pourra citer des cartes comme la Prelude, le module son de la Picasso IV (les deux nécessitent donc un bus Zorro) ou bien encore la carte Aura qui se connecte sur le port PCMCIA du 1200. La carte Aura à maintenant une grande soeur avec DSP incorporé et un nouveau logiciel, elle se branche toujours sur le port PCMCIA d'un A1200 / 1300 / 1400 / 1500.

Pour piloter ces cartes, de plus en plus d'applications utilisent AHI, un driver générique qui, tout comme un RTG pour le graphisme, permet de reconnaître plusieurs cartes à l'Amiga OS. Sachez enfin que les Amiga AGA disposent en standard de Paula, la puce sonore de Commodore, qui fait déjà un très bon boulot en 8 bits (mixages de voies, restitution de mp3 avec l'aide d'un processeur rapide etc...). Le mieux est de demander conseil à votre revendeur.

Un exemple de configuration

Les prix ci-après sont ceux généralement constatés, même si on peut trouver moins chers (moniteurs, et RAM bien sûr).

Pour un 1200 neuf :

- Amiga 1300 Micronik Tower	3200 F
- Disque Dur 3.5" 2 Go	1200 F
- Ecran SVGA 15 pouces	1800 F
- Barette 16 Mo	250 F
- Blizzard 68LC40/PPC 603e 166 Mhz	2500 F
- Lecteur CDx8	500 F
- divers câbles, nappes, transport	300 F
-TOTAL :	9750 F

Bien entendu, ça fait cher! Mais vous disposez peut-être déjà de périphériques mentionnés dans cette configuration : un A1200 non tower, un écran SVGA si vous avez un PC, de la mémoire, etc... Pour le 4000, les cartes accélératrices sont bien plus chères que le 1200, mais elles sont équipées d'un PPC 604 au lieu d'un 603. Il existe également des Blizzard 604.

Pour équiper un 1200 d'une carte graphique :

- soit Atéo Bus + Pixell 64 (2000F)
- soit Bus Zorro II Micronik + CV 64/3D (2800F) ou + Picasso IV (3900F)
- soit Bus Zorro III Micronik + CV64/3D (4700F) ou + Picasso IV (5800F)
- soit BVision PPC (il faut alors avoir une BlizzPPC) (prix annoncé par Phase5 2000F. Pas encore disponible.)

L'Amiga? Après le rayon Fromage!

Il était impossible d'écrire ce dossier sans parler de la courageuse initiative de Raphaël Barthel, vendeur informatique dans un Centre Leclerc près de Lyon. Il a tout simplement mis de l'Amiga en rayon! Cela fait penser au bon vieux temps... Les produits proposés sont tous ceux de Micronik et Phase 5, ce qui suffit pour s'équiper totalement. A l'avenir, Raphaël va essayer de rentrer d'autres produits Amiga dans son catalogue. Pour les lyonnais, voici l'adresse : Centre E.Leclerc, ZAC des Baterses 01700 BEYNOST. Tel: 04.72.01.32.01, Fax : 04.72.25.80.54.

Le Service Après Vente

C'est un point crucial car bien souvent le revendeur se trouve à plus de 200 Km... En cas de défectuosité du matériel il faut avant tout penser à la garantie légale. L'article 1641 du code civil stipule que le

vendeur est tenu de garantir le matériel vendu et comportant les fameux vices cachés. L'article 1648 poursuit en ajoutant que l'acheteur doit agir dans un bref délai, donc n'attendez pas! De plus, il s'ajoute souvent une garantie constructeur, n'hésitez pas à renvoyer les bons de garantie d'une carte Phase 5 par exemple ou autre, ça peut servir un jour. Enfin, une fois le délai de votre garantie passée, il reste quand même de l'espoir : SERELE, un de nos annonceurs, est en effet le spécialiste français du SAV et de la réparation Amiga, et ADFI propose un service de reparation. Si votre Amiga refuse de booter après de longs mois de bons et loyaux services, rien n'est donc perdu.

N'oubliez pas, aussi, l'existence des clubs Amiga, qui sont souvent des repères de vieux utilisateurs tout aussi capables de dépanner ou d'orienter quelqu'un... Vous trouverez une liste de clubs Amiga dans ce journal.

Un conseil: la panne la plus fréquente sur Amiga survient quand on branche des périphériques sans préalabrement éteindre l'unité centrale. Vous êtes prévenus!

Demandez conseil!

Comme tout consommateur, vous avez droit à une information claire et détaillée sur le produit que vous désirez acheter. N'hésitez donc pas à téléphoner ou vous rendre chez le revendeur Amiga le plus proche de chez vous, l'accueil est en général très bon (c'est ça aussi l'avantage d'une petite communauté). N'hésitez pas non plus à nous écrire, nous sommes aussi là pour ça, et la rubrique Courrier d'Alain Bourgery n'attend que vous. Finalement, l'achat d'un Amiga se révèle ni plus ni moins compliqué que celui d'un autre ordinateur. Une fois comprises ces particularités, on se rend compte que la tache n'est pas ardue outre mesure. Certes, il est difficile de voir sur place, être séduit et repartir avec un beau carton "Powered by Amiga", surtout quand on habite comme moi, loin de tout revendeur. Mais quelqu'un le fera-t- il sur Montpellier? Je lance un appel désespéré! Il faut savoir également que les Phase 5 et autres Micronik travaillent avec très peu de stock, et bien souvent, ils produisent ce qui a été commandé après avoir reçu la commande, ce qui bien sûr entraîne des délais... L'Amiga se révèle enfin plus onéreux qu'un PC, c'est certain. Mais pour la différence de prix, vous n'êtes par sur un PC taïwanais obsolète dans 6 mois. Un Amiga 2000 ou 1200 d'il y a cinq ans est toujours dans la course avec le PowerUP et une carte graphique. A vous de voir si cet avantage vaut son pesant d'or...

- Ben Yoris

Pas toujours si cher !

A notre demande Eric Vannueten du magasin Amiga City à Bruxelles, a ajouté quelques commentaires au travail monumental de Ben, pour donner des infos supplémentaires côté revendeur. Les voici:

LE PRIX DE L'OCCASION

Les prix cités par Ben sont à moduler un peu. En effet, un A1200 qui est d'origine avec une rom 3.0 ou 3.1, un chipset AGA + contrôleur IDE + PCMCIA + modulateur TV, 2 MB de mémoire chip, ..., se vend plus cher qu'un A2000 qui aura entre 5 et 10 ans ...

Les prix constatés en Belgique sont de l'ordre de :

A2000 (nu) : entre 600 et 1000 FF

A1200 (nu) : entre 900 et 1500 FF

A4000/030 (avec ram + HD) : entre 3000 et 4500 FF

A4000/040 (avec ram + HD) : entre 4000 et 5500 FF .

Les A2000 sont souvent vendus avec des cartes dedans, les A1200 sont presque toujours vendus avec un disque dur (généralement entre 120 et 240 MB)

PAS SI CHER

Les machines neuves ne sont pas toujours si chères que cela ... Lors des promos de fin d'année par exemple, le A1200 + HD260 + Magic Pack (avec Scala, Wordworth, ...) s'est vendu 2600 FF et le modèle sans HD à 1970 FF - on ne peut vraiment pas avoir quelque chose de correct en PC à ce prix là ...

ZORRO III

En ce qui concerne la compatibilité des bus d'extension Z3 il faut avouer que les problèmes proviennent toujours de cartes 'non Commodore' et que les fabricants de ces cartes ont eux aussi souvent pris des libertés avec les spécifications théoriques du bus Zorro. Ces problèmes sont maintenant en majorité réglés par Micronik.

DISQUES DURS

La différence de vitesse entre disques durs de taille 2.5" et ceux de taille 3.5" est importante. On constate des vitesse réelles comprises entre 120 Kb/s et 200 Kb/s en 2.5", alors qu'en 3.5" on va de 600 à 1100 Kb/s.

En ce qui concerne les nappes doubles, elles ne se trouvent qu'en magasin 'Amiga', car elles n'ont aucune utilité en PC. De plus, les nappes PC sont très courtes (pour usage en portable), ce qui les rend inutilisables en Tower. Attention aux nappes 'bricolo', on peut TRES facilement griller un disque dur et/ou l'interface IDE ...

RAM

Le type de RAM dépend de la carte. Une Blizzard prend de l'EDO, alors qu'une Apollo utilisera de la 'Fast Page'. Certaines cartes n'acceptent pas les barrettes doubles face (c-à-d 2 ou 8 ou 32 MB) pour des raisons de place.

ATTENTION : durant les derniers mois, des barrettes de RAM bon marché ont commencé à inonder le marché - ces barrettes NE MARCHENT PAS CORRECTEMENT sur Amiga ! Dans le meilleur des cas, elles fonctionneront sur une seule face (c-à-d qu'une 32Mb sera reconnue comme 16Mb). Souvent, elles entraînent des 'plantages' inexplicables et irréguliers, méfiance donc. Ces simms fonctionnant dans un PC, votre vendeur PC ne vous les changera pas et ne les reprendra pas, rien ne l'y oblige !

SCAN DOUBLEURS

Il existe aussi une version en slot Zorro des scan-doubler Micronik, elle marche bien à 100%. Les scan-doublers externes peuvent poser problème avec certaines machines et marcher parfaitement avec d'autres ... Tester d'abord si possible. Les versions internes marchent sans aucun problème mais peuvent être impossibles à monter, si votre disque dur est un 3.5 épais (plus assez de hauteur disponible)

LES MODEMS

US Robotic est beaucoup trop cher pour les prestations fournies, leur réputation date d'il y a de nombreuses années où seuls ces modems étaient disponibles pour des connections à grande vitesse, mais ils sont maitenant rejoints et dépassés par d'autre modems nettement moins chers. La norme 56K n'est pas encore vraiment disponible, plusieurs technologies se sont affrontées et tous les modems 56K ne savent pas dialoguer entre eux ... Vérifiez avant achat si votre provider Internet possède des modems compatibles avec celui que vous désirez acheter. Pas de problèmes par contre en 33K6 et des liaisons qui paradoxalement sont souvent PLUS RAPIDES qu'en 56K car, en cas de mauvaise liaison, ceux-ci ont vite fait de redescendre en 28K.

Pour aller vraiment vite, il faut passer en ISDN (RNIS en France), de préférence par une carte Zorro ISDN-Master, car cela permet beaucoup plus de possibilités qu'un modem ISDN externe.

LES IMPRIMANTES

Il existe sur Aminet des drivers pour HP et Epson de qualité correcte (mais il est vrai que l'on est loin de TurboPrint), les imprimantes Canon sont bonnes mais généralement inférieures aux HP qui sont ellemême largement inférieures aux Epson Stylus (tests visibles au magasin, pour les mêmes images, comme preuve!). De plus, le prix des consommables pour une qualité 'Photo' est nettement moindre en Epson.

CARTES GRAPHIQUES

Lles drivers existent pour les cartes de type 'S3 Virge' sur bus PCI Amiga, Cette solution sera mise en vente à partir du salon de cologne 98. Toute la documentation pour programmeur sera gratuitement disponible et on peut prévoir rapidement un support de carte réseaux et autres. ■

Reconnaissance automatique des types de fichiers: c'est facile !

Un fichier créé par le logiciel de traitement de texte Wordworth n'est pas pareil dans sa structure qu'un fichier créé par Final Writer. Si vous regardez les deux fichiers avec un éditeur capable de lire des fichiers binaires (CygnusEd, ou la fonction Read de Opus, par exemple) vous pouvez constater ces différences et essayer de distinguer les caractéristiques qui identifient chaque type.
Les types de fichiers sont un atout majeur de Magellan, et ce, depuis ses débuts en tant que Directory Opus. Grâce à l'interface de configuration de Magellan, la création et l'utilisation de types de fichiers permet d'obtenir simplement des effets fort intéressants (comme par exemple les menus contextuels adaptatifs). Nous allons voir dans cet article comment créer un type de fichier (que nous appellerons désormais filetype, c'est plus simple) et comment le paramétrer correctement.

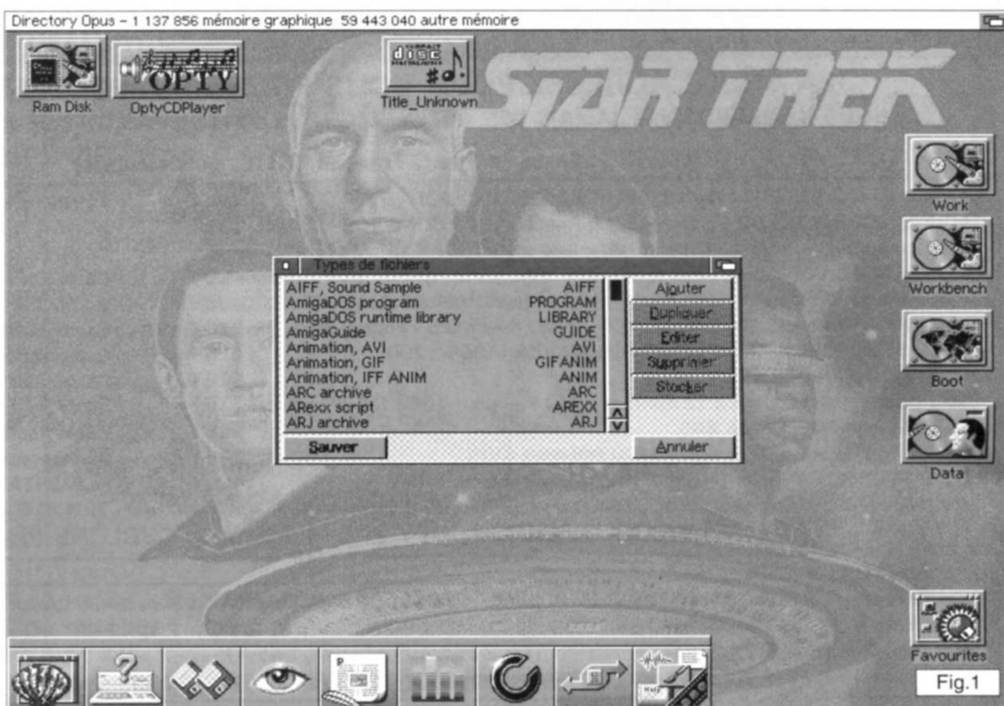


Fig.1

Définition d'un nouveau filetype

Pour accéder aux filetypes il faut utiliser le menu "Réglages/Types de fichiers". La liste des filetypes apparaît alors (fig.1). Un clic de souris sur Ajouter et vous pouvez alors définir votre nouveau type (fig.2). A titre d'exemple, nous allons définir un filetype pour les catalogues de l'excellent *Collector 3* de Frédéric Calendini.

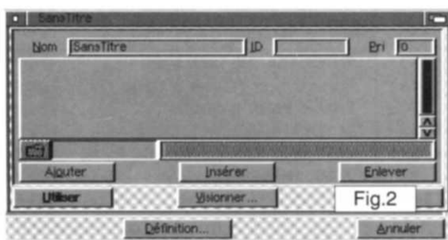


Fig.2

Les champs ont la signification suivante :

- **Nom** : Nom complet du filetype (en fait le nom de fichier où les réglages correspondants sont stockés). Il vaut mieux choisir un type explicite, afin de ne pas se retrouver dans la situation de deux filetypes ayant le même nom s'il est ambigu. Ici le nom sera "Collector 3".



Un fichier IFF lu avec *Read*



Un fichier JPG lu avec *Read*

- **ID** : Nom abrégé du filetype. Là encore il faut choisir une identification suffisamment explicite pour ne pas avoir de problème de noms identiques. Ici l'ID sera "COL3".
- **Pri** : Priorité du filetype. Magellan offre la possibilité de gérer des héritages de types : un type peut fort bien dériver d'un type plus général, donc il faut procéder à l'identification dans un ordre précis (c'est le cas avec des images IFF normales et 24 bits). Cette priorité, laissée à 0 par défaut, permet d'avoir cet ordre. Ici nous laisserons la priorité à 0.

Vient ensuite le moment le plus important: la définition du type. Il convient de faire un excellent compromis entre efficacité et précision. Prenons en effet le cas d'un fichier pouvant être identifié soit par son suffixe soit par un caractère se situant très loin dans ce fichier. L'identification basée sur le seul suffixe est certes insuffisante si on s'amuse à bidouiller un peu (sur Amiga on ne considère pas le suffixe comme parole d'Evangile), mais d'un autre côté, s'il faut explorer un gros fichier sur un support lent (disquette par exemple) l'identification sera pénible.

Les boutons "Ajouter", "Insérer" et "Enlever" servent à manipuler la liste de conditions servant à identifier le filetype (listés par le gadget popup), à savoir :

- **Match** : Les octets lus doivent correspondre à cette expression.
- **Match (no case)** : Idem mais les majuscules et minuscules ne sont pas différenciées.
- **Match name** : Le nom du fichier doit correspondre à ce nom (ou motif).
- **Match FORM** : Correspondance avec un type IFF.
- **Match bits** : Test des attributs de protection du fichier.
- **Match comment** : Test du commentaire du fichier.
- **Comparer date** : Test de la date de création du fichier.
- **Match size** : Test de la taille du fichier.
- **Match DT group** : Correspondance avec un groupe de datatypes (ex: Picture, Text).
- **Match DT ID** : Correspondance avec un nom de datatypes (ex: JPEG).
- **Sound Module** : Correspondance avec un type de module connu par la librarie innovamusic.
- **Directory** : Type répertoire.
- **Disk** : Type disque.
- **Search for** : Recherche d'octets précis dans le fichier.
- **Search range** : Idem mais dans une zone donnée.
- **Find chunk** : Recherche d'un chunk IFF.
- **Move** : Se déplacer vers une position relative avant de procéder à la suite des tests.

- **Move to** : Idem mais à une position absolue.
- **And** : Les tests de chaque côté de cet opérateur doivent être vrais tous les deux.
- **Or** : Un des deux tests situés de chaque côté de cette opérateur suffit.

Pour notre exemple nous allons donc faire un "Match" sur "Collector_Index" (donc un clic sur "Ajouter", puis saisie de "Collector_Index" et Enter).

Le bouton visionner est également très utile : il permet de visionner un fichier afin de chercher une chaîne d'identification (en fait c'est un visionneur hexa/ASCII).

Une fois le type défini correctement, un clic sur "Utiliser" permet de le stocker. Il ne nous reste plus qu'à lui associer des commandes.

Association de commandes

La fenêtre présente sur la fig.3 permet d'associer des commandes à un filetype. Les principaux événements sont présents, notamment le double clic et le drag'n'drop.

Nous n'insisterons pas trop sur la création de commandes en elles-mêmes, basée sur la même méthode que celle décrite dans un autre article comme le montre la fig.4).

Pour notre exemple, nous entrerons les commandes suivantes (toutes de type AmigaDOS) :

STACK 100000

CD Data:Gfx/Thumbnails/ Collector3.3/

Data:Gfx/Thumbnails/Collector 3.3/ Collector FILE={f}

(NB : Le chemin correspond à mon système, il convient de le modifier pour le votre).

Menus contextuels et icônes

Sur la fig.3, nous avons vu une autre rubrique : "Menus icône" : il s'agit de menus contextuels adaptatifs. En effet, Magellan offre la possibilité d'avoir un menu contextuel lors d'un appui sur le bouton droit de la souris sur un fichier. En ajoutant des commandes dans cette liste, nous obtenons des commandes qui n'apparaissent que pour CE filetype. Par exemple, nous pouvons ajouter des commandes de listage d'archives pour les fichiers LHA/LZX, d'affichage pour les images, etc...

Dans notre exemple, nous allons nous borner à recopier la commande définie pour le double-clic.

De même, la rubrique "Icône" sert à définir une icône associée au filetype. Magellan l'utilisera donc comme icône pour un fichier de ce type s'il n'en a pas.

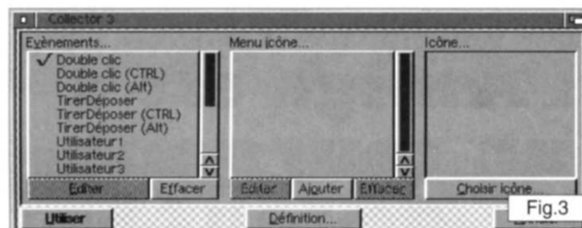


Fig.3

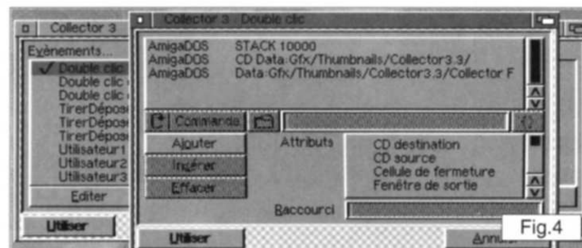


Fig.4

A suivre...

Cet article conclut l'étude des possibilités "de base" de Magellan. La prochaine fois nous terminerons cette série avec l'étude des compléments disponibles, comme par exemple le package "Magnum Opus".

Machine de test : A12000T, 030/82/50 MhZ, 2+64 MO de RamVersion de Magellan : 5.661

Carlo Curatolo:

L'Amiga est à un tournant de son existence

Salut à toutes et à tous ! L'été est là, les vacances seront, sans doute, une bonne occasion pour vous de plonger dans la lecture des fanzines que vous avez maintenant appris à connaître. Beaucoup d'Amigafans se plaignent de la situation de l'Amiga, des magasins qui ferment leurs portes, des développeurs de softs qui abandonnent le navire... Cependant, c'est nous tous qui avons la responsabilité de la survie de l'Amiga et du petit monde qui gravite autour de lui. Alors, n'hésitez pas à investir dans du matos, à acheter des softs, des magazines, des fanzines... Osez être affranchis de la mainmise de Wintel... Dites non au maître de l'empire obscur, Bilou.

Les choses bougent depuis plusieurs mois au niveau de l'Amiga, ça vous le savez. Nous sommes en route pour le futur, mais allons-nous dans la bonne direction? Quel est l'avis éclairé d'un revendeur Amiga sur la question? Vous allez le savoir tout de suite car j'ai interviewé Carlo Curatolo, le boss du magasin bruxellois ***Génération Amiga***.

Interview avec Carlo Curatolo

(Ed: cet entretien a eu lieu avant les annonces de Londres par Amiga Inc)


C.Curatolo

J-FH: Avant tout, comment et dans quelles circonstances êtes-vous venu à l'Amiga?

CC: A l'âge de 15 ans, mes copains avaient un C64 et moi j'ai acheté un C128 sur lequel j'ai commencé à m'initier à l'informatique. Ensuite, en 1988, les PC étant tellement mauvais, j'ai acheté un A2000 avec carte PC XT (pour les études...), deux disques durs PC de 20MB chacun (super !) et une imprimante couleur 24 aiguilles NEC CP6, qui bien entendu faisait un bruit de machine à laver sur position essorage... Puis un A3000 puis un A4000. En novembre 1992 (sortie du A4000), j'ai commencé à travailler dans un magasin informatique, et en 1995, j'ai ouvert mon propre magasin que j'ai appelé «Génération Amiga» car je pense faire partie de cette génération de personnes qui utilisent un ordinateur par passion et non pour faire le copain.

J-FH: Vous êtes dealer Amiga mais aussi PC. Quelles sont selon vous les qualités de l'Amiga par rapport au PC?

CC: Les principales qualités de l'Amiga par rapport au PC sont, dans le désordre, la qualité de l'AmigaOS qui est, et reste à ce jour, le système d'exploitation pour micro-ordinateur le mieux abouti et le plus stable que je connaisse; la quantité incroyable de logiciels «domaine public» qui existent, la communauté de développeurs, la conception générale de l'Amiga.

J-FH: Vous avez ouvert votre magasin en pleine période trouble pour l'Amiga, c'était un pari risqué, non?

CC: Oui, très risqué... J'ai ouvert mon magasin en octobre 1995. Cela veut dire au moment où AT annonçait la fabrication des Amiga A1200 (annonçait seulement...). Alors risqué, oui ! Je dirais même que c'était un coup de poker... Mais j'ai toujours eu confiance en l'Amiga et ses utilisateurs même si souvent ils sont un peu mous à la détente...

J-FH: Notre machine est à un tournant de son existence. L'arrivée du Power PC, les clones, les nouveaux softs,... Que pensez-vous de cette nouvelle dynamique autour de l'Amiga?

CC: Je pense que cela représente la dernière chance de sauver ce qui reste de l'Amiga.

J-FH: En tant que spécialiste de l'Amiga, quelle est la configuration minimum pour l'Amigaïste moyen de nos jours?

CC: Sérieusement, le strict minimum est un A1200 Tower avec une carte accélératrice à base de 68040-25Mhz avec FPU, 16MB de mémoire et un CDRom. Dans 6 mois, ce sera un A1200 Tower avec une carte PowerPC, 32MB de mémoire, CDRom et surtout une carte graphique sur la carte PowerPC. C'est très important car ce qui ralentit le plus un Amiga (face au PC) c'est l'affichage...

J-FH: Avec la multiplication des clones, l'Amigaïste a désormais un choix plus large qu'auparavant. Cependant, beaucoup de cloneurs sortent des machines peu puissantes, genre à base de 68030 avec deux mégas. Alors, arnaque?

CC: Oui, arnaque c'est clair... Ces gens ont acheté des licences d'utilisation de la technologie Amiga et leur seul but est de faire un maximum d'argent en un minimum de temps. Aucun projet vraiment ambitieux n'est en vue en dehors de l'A\Box de Phase 5.

J-FH: Un novice en matière d'informatique arrive dans votre magasin, vous lui conseillez quelle machine? Un Amiga ou un Pentium MMX Turbo " de la revanche qui tue?

CC: Cela dépend de ce qu'il veut faire. Mais...hum...c'est souvent un PC. Désolé. Mais l'Amiga reste une alternative très intéressante dans le domaine de la présentation vidéo (Scala), l'animation (dessin animé), la mise en page (PageStream 3)...

J-FH: Comment voyez-vous cette année 1998 pour notre ordinateur? Quels sont vos désirs pour l'Amiga?

CC: Comme vous l'avez dit, l'Amiga est à un tournant de son existence et ceci grâce à l'arrivée des cartes PowerPC. J'espère qu'un maximum d'utilisateurs Amiga prendront cons cience que c'est maintenant ou jamais pour sauver leur machine. Si les cartes PowerPC se vendent bien, les éditeurs sortiront des logiciels pour les exploiter. Mais attention, si les utilisateurs font la fine bouche, cela risque de ne pas être si génial que cela. Je crois qu'il est grand temps de tourner la page et de regarder vers l'avenir, et l'avenir passe par les cartes PowerPC !

CONCLUSION: Je crois que la vision de notre ami Carlo est vraiment très juste sur l'Amiga et son avenir. L'avenir de l'Amiga est entre nos mains ! Les Amigafans ne se bougent pas assez. Réveillez-vous, car sinon ce sera vraiment la fin

---

Dernière minute:

"Les annonces de Londres n'ont rien de concret"

Ed: suite aux annonces d'un futur Amiga OS 4.0 pour Novembre (sur PC) et 5.0 (pour dans 18 mois, avec un processeur encore secret), nous avons demandé à Carlo Curatolo de donner ses réactions personnelles. Voici sa réponse:

"Concernant les annonces faites à Londres par Amiga Inc, les mots qui me viennent à l'esprit sont: "N'importe quoi... et rien de concret"

Je suis contre cette approche car le délai minimum raisonnable pour qu'une nouvelle machine avec un nouvel OS soient disponibles pour les utilisateurs est de 24 mois... et on ne me fera pas croire que l'avenir de l'Amiga passe par le PC...

Je ne pense pas que les Amigaistes attendront une telle période...

La seule alternative sérieuse face au "problème Amiga" est l'approche de Phase-5 avec ses cartes PPC pour les Amiga existants et la future *pre\Box*.

Cette approche est plus intéressante pour plusieurs raisons :

- avec un Amiga actuel et une carte PPC on peut attendre la pre\Box
- le délai de la pre\Box est de l'ordre de 6-9 mois
- la pre\Box sera compatible avec l'OS 3.x et CyberGFX V3

En conclusion: dans deux ans il sera trop tard..." ■

La revue de presse des fanzines

AMIGAZETTE 24: Ce numéro est un spécial communauté Amiga. Vous y trouverez aussi le compte-rendu du week-end Amigazette, qui fut un succès total. Le reste du menu se partage entre des articles sur le Workbench, les sharewares, l'AmigaShell, Wordworth 6, l'HTML, la programmation,... Ajoutons encore un doigt de jeux puisque vous pourrez découvrir ABD 97, un jeu pour le moins original, et une interview (c'est à la mode) de Sébastien D'Heeger, le talentueux créateur de plusieurs jeux pour notre cher Amiga. Comme vous pouvez le constater, le sommaire est une fois de plus très copieux...

Voilà, voilà ! C'est tout pour cette fois. Envoyez-moi vos fanzines à l'adresse d'Amimag, sinon à quoi ça sert que je me décarcasse ?

MANQUEST 6: Le nouveau Manquest est enfin arrivé jusqu'à moi ! Le retard est d'importance mais il est quand même là ! Au menu de ce bulletin d'infos fort sympathique: des nouvelles des démêlés de Micro$oft avec la justice américaine, le point sur le piratage informatique, un zoom très intéressant sur les décharges électrostatiques et les nouveaux moyens de surfer sur le Net (votre prise de courant, le câble, les ballons,...). L'ensemble est savamment saupoudré de quelques news. Que du bon !

OBLIGEMENT 9: La joyeuse bande de ce zine en est déjà au numéro 9. Le mag' est toujours sur disquette et toujours réalisé avec Scala. Cette fois, la maîtrise est totale au niveau technique, rien à redire. Alors, qu'avons-nous à nous mettre sous la dent ? Des news, le test de Techno Data '98, un très bon dossier sur les patchs, la rubrique "point de vue", le test de Doom II, "les bêtises du PC", des petites annonces,... J'ai apprécié, comme à chaque fois, ce nouveau numéro du zine de Dijon. L'équipe est très sympa, et cette sympathie déteint fortement sur le diskmag', mais, heureusement, elle ne tache pas !

AMIMAG 19: Ce numéro du zine belge est axé sur trois grands thèmes: L'Amiga Show, l'émulation Mac et la programmation. Trois pages sont consacrées à l'événement du mois de mai, à savoir L'Amiga Show de Belgique. De très nombreux fans avaient fait le déplacement, si vous n'y étiez pas: sautez sur le résumé du show ! Le big dossier de ce numéro est consacré à l'émulation Mac (ShapeShifter et Fusion) afin de vous aider à vous y retrouver. La partie programmation est aussi au rendez-vous (Amos,...) et en plus des rubriques habituelles, (DP, news, tests,...) il y a aussi tout ce qu'il faut savoir sur la compression de vos données et sur la connexion facile à Internet.

AMIMAG 20: Un spécial troisième anniversaire! Au menu, la rétrospective des trois premiers printemps du fanzine belge, des news toujours plus fraîches, un méga dossier sur le PowerPC, (histoire de faire le point) le deuxième dossier est, quant à lui, consacré aux nouveaux jeux dispos sur Amiga. Toutes les rubriques habituelles sont de la partie (tests DP, programmation, la suite des cours sur Scala, l'actualité du Net, trucs et astuces...). Le zine belge a beaucoup de projets dans ses cartons. La rédac' est toujours à la recherche de collaborateurs passionnés par l'Amiga, n'hésitez donc pas à la contacter. Une nouvelle formule devrait voir le jour probablement pour la rentrée de septembre. Surprises, surprises !!!

ALLI@NCE MICRO, LE ZINE (mai-juin): Ce zine est en fait un Webzine, il est donc dispo sur le... Net, ben oui ! Il n'hésite pas à vous informer sur les univers Amiga, Mac et PC; cependant, rassurez-vous, l'Amiga est toujours le n°1 dans le coeur de la rédac'. Cette fois, vous en saurez plus sur la Pre\Box (la future machine de Phase 5) et un résumé fort intéressant sur le Gateway Computer Show' 98 vous attend, lui aussi, sur le site du club. Ca vous met l'eau à la bouche ? Alors foncez sur ce très bon Webzine !

Voilà, c'est tout pour cette fois. je vous fixe, dès maintenant, rendez-vous pour la rentrée. D'ici là, bronzez bien, faites les fous (messieurs, draguez comme des bêtes !) et n'oubliez pas le principal: LISEZ AmigaNews et les fanzines, car la survie de l'Amiga passe par là ! Envoyez-moi vos zines à l'adresse d'Amimag ou à celle d'ANews. Atchao et à bientôt ! -J-F.H

NOUVEAUTE !

Ed: *Acid'Ozine* est un nouveau zine 100% Amiga produit par un groupe d'amigaïstes de Mâcon dans la Saône-et-Loire. Le premier numéro (le 0) comporte déjà 34 pages avec couv en couleur, et le numéro 1 aura 48 pages ou plus, avec des tests de *Final Odyssy, Pinball Brain, Damage, NemacIV Director's Cut, Quake* et *Genetic Species*, et des articles sur le Shell et *AmigaGuide*, utilisation de *ProTracker*, programmation en Amos et C, etc. J-François parlera de tout ça dans une prochaine rubrique. Abonnement: 48F pour trois numéros bimestriels à l'adresse ci-dessus. (ou 70F avec une disquette, ou 82F avec deux disquettes).

Bonne courage à l'équipe de Nicolas Det, Pierre Fontaine, Arnaud et Jérôme Marchal, et Nicolas Richet.

LES ADRESSES:

Acid'Ozine, BP96, 71004 Mâcon cedex, tél 03 85 33 85 12, FAX 03.85.36.75.23, email avide_ozine@yahoo.com

Alli@nce Micro, 2c, rue Ch. Beaudelaire 31270 Cugnaux ou www.mygale.fr/Alliance, E- Mail: Alliance@mygale.fr

Amigazette, 67, rue Messager 83200 Toulon

Amimag, 13, rue de la Soierie, bte 6, 1190 Bruxelles, Belgique

Association Manor (loi 1901) Diasio Joseph, Quartier Mermoz, BT, D2 1er Etage, 54240 Joueuf

Dynamigamite, Lot. Les Aurores, 26800 Portes-Lès-Valence

Obligement, c/o Christian Julia, 16, rue sur le Val 21121 Fontaine Lès Dijon

Comment graver des CD sur Amiga (1)

Avec l'avènement du multimédia, le support CD s'est imposé grâce à sa grande capacité de stockage et à son prix modique (un CD vierge contient environ 600 Mo et coûte environ 10F). La gravure de CD est maintenant accessible aux particuliers, les graveurs voyant leur prix baisser continuellement. Cette série d'articles a pour objectif de décrire la gravure sur Amiga, qui n'a pas grand chose à envier aux autres plate-formes dans ce domaine. Dans ce premier article, nous allons voir les principes de base de la gravure, les différents types de CD, les systèmes de fichiers et le matériel à utiliser pour graver.



Un graveur CDRW Yamaha

Yamaha présente un CD-RW 4X/2X/16X

La nouvelle génération CRW4216S dotée de 4X écriture, 2X ré-écriture, and 16X lecture, et CRW2216E 2X/2X/16X sont annoncés par Yamaha. Ce sont les vitesses de lecture les plus rapides sur un lecteur RW à ce jour. Tous les deux seront disponibles avec interface SCSI ou IDE.

Les CDs produits avec la fonction CDR sont lisibles sur des lecteurs CD-ROM normaux, et par les lecteurs CDR et multi-lecture CD/DVD. Les CDs produits par la fonction CD-RW sont lisibles seulement sur les lecteurs multi-read CD/DVD.

Disponibilité: août. Prix: pas encore annoncé. Yamaha est l'une des rares sociétés à annoncer dans ses spécifications que ses lecteurs sont compatibles Amiga.

Les types de CD

Les CDs sont divisés en 3 catégories :

- CD audio : appelés aussi CDDA (Compact Disc Digital Audio), ils ne contiennent que des données sonores. Les pistes sont en fait des échantillons 16 bits, dont la fréquence est 44.100 khZ. Il est tout à fait possible de créer un CD audio à partir d'échantillons (Make CD demande des échantillons AIFF 16 bits stéréo), ainsi que de reconstruire des échantillons à partir des pistes CD (voir l'article sur le rip audio).

- CD ROM : ces CDs ne sont destinés qu'à être utilisés dans un ordinateur, quel qu'il soit. Les données sont ici stockées suivant un système de fichiers, et sont utilisables comme sur un disque dur, sauf que l'écriture est impossible. Pour concevoir un tel CD, on se base sur une arborescence de fichiers, qui sera reproduite lors de la gravure.

- CD hybrides : ces CDs regroupent les deux types précédents. Généralement, il s'agit de CD ROMs contenant des pistes audio (jeux Playstation ou CD 32 par exemple), mais il peut également s'agir d'un CD audio avec des informations complémentaires (Mike Oldfield en a fait un de ce type il y a quelques années).

Les CDs vidéo et réinscriptibles ne seront pas traités dans cette série d'articles.

Les systèmes de fichiers

Comme sur tout support informatique, les données d'un CD ROM doivent être organisées suivant un système de fichiers. Les formats les plus connus sont :

- ISO 9600 : le système de base, qui fonctionne sur toutes les plateformes. Le niveau 1 impose des noms de type MS DOS (8+3 avec extension obligatoire), tandis que le niveau 2 est moins strict (extension facultative, taille maximale des noms de fichiers fixée à 30 caractères).

- Rockridge : ce système est une surcouche de l'ISO. En conséquence, un système ne connaissant que l'ISO ne verra que ce qu'il peut voir, tandis qu'un système sachant lire le Rockridge pourra disposer d'informations supplémentaires. Le Rockridge assouplit les conventions de nommage de l'ISO, en offrant entre autres, des noms de fichiers d'une longueur maximale de 251 caractères. Tous les CDs destinés à l'Amiga, dont par exemple les CDs Aminet, disposent de ces extensions.

- Joliet : système utilisé pour Windows 95 et NT. Contrairement au Rockridge il ne s'agit pas d'une surcouche de l'ISO mais d'un système à part : les données Joliet et ISO sont situées à des endroits différents du disque (généralement la partie ISO vous prévient que tout ce qui vous intéresse est sur la partie Joliet).

Il existe d'autres systèmes de fichiers, comme par exemple le HFS (Mac).

Comment grave t-on un CD ?

Physiquement, la gravure consiste à faire de minuscules trous sur la surface inférieure du CD, par brûlure au laser (d'ailleurs un graveur se dit "burner" en anglais, autrement dit brûleur). C'est en organisant ces trous que l'on conçoit un CD correspondant aux types décrits plus haut.

Pour graver un CD, il existe deux méthodes :

- Gravure à la volée : cette méthode consiste à graver directement un CD à partir de la source. On procède généralement ainsi lors d'une copie simple (duplication de CD ROMs, par exemple). L'inconvénient principal de cette méthode est de n'avoir aucun droit à l'erreur : en cas de problème, le CD sera le plus souvent condamné à finir ses jours comme frisbie...

- Construction d'une image ISO : la méthode la plus avisée pour construire un CD constiste à construire une image. Les données y sont organisées comme sur le CD, et il ne restera plus ensuite qu'à transférer cette image pour disposer de son CD. Cependant, les fichiers images sont énormes (de la taille du CD), il vaut mieux avoir un disque dédié pour les stocker.

Matériel de gravure

Pour graver un CD il suffit normalement d'avoir une machine relativement gonflée, à savoir au minimum un 030 à 50 MhZ (minimum vital de nos jours). Cependant, un processeur plus puissant est un plus non négligeable. Même chose pour la mémoire (je recommande un minimum de 16 Mo de mémoire Fast).

Bien évidemment, pour graver un CD, il faut un graveur. Il en existe un grand nombre sur le marché, avec tous les types de connectique imaginables. Pour des raisons de performances, seuls les graveurs SCSI sont à envisager. La gravure demande en effet un débit que ne peut assurer le bus IDE.

Enfin, pour certains, il faudra certainement investir dans un nouveau disque dur. En effet, il faut presque toujours passer par une image ISO lors de la création d'un CD, donc il faut de la place pour la stocker (une image faisant la taille d'un CD). En outre, ce disque devra être particulièrement rapide (SCSI conseillé mais non obligatoire). Bien sûr, cet achat supplémentaire ne sera pas nécessaire si vous avez déjà un disque dur avec suffisamment de place dessus...

A suivre....

Après cette brève entrée en matière, nous entrerons la prochaine fois dans le vif du sujet, en décrivant la gravure avec le logiciel *Make CD*.

Je tiens à remercier Gérard Marie pour les précieux renseignements sur la gravure, ainsi que pour sa patience pendant les essais.

Vidéo Numérique NEWS



Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr

Ce numéro est le numéro de l'été qui je l'espère sera l'été du renouveau. Vous constaterez en lisant l'article sur **Motus** par Olivier Debats, que l'Amiga de première génération n'est pas mort et qu'il peut encore rendre de grands services.

Certains vont me jeter la pierre en lisant le test relatif au **Magic 2000**. Un Wintel dans *ANews*! Diantre! Le Magic 2000 est au P.C ce que le Casablanca est à l'Amiga, c'est à dire une machine vidéo et non un outil informatique, et nous nous devions de vous le proposer en test afin que vous ayez une image objective du marché actuel.

Vous lirez aussi les informations de Jac Pourtant et constaterez que ça bouge aussi du côté du **Casablanca** et du **Draco**. Je vous souhaite à tous de bonnes vacances en espérant vous retrouver à la rentrée.



Sony TRV9

Photographie numérique: Du nouveau encore chez Casio avec la sortie du Casio QV-500SX, un modèle haut de gamme que j'ai eu la chance de voir fonctionner à la FNAC. Il autorise une résolution en 1280X960 pixels grâce à son capteur 1/3 de pouce et dispose d'une mémoire interne de 8 MO. Il permet de réaliser des images panoramiques et des captures de séquences d'images d'une durée maximum de 6,4 secondes. Il est doté de fonctions intéressantes pour les applications multimédia : effets spéciaux, titrage..etc. Tarif : 4990 F.

Camescope : Le Sony TRV9 est le successeur du TRV7 . Quelques améliorations notables : un écran multi- directionnel plus confortable, une liaison par infrarouge sans câble, grâce à la fonction Laser-Link, une batterie d'une plus grande autonomie et un mode autorisant des prises de vue dans l'obscurité, etc... et aussi un plus attractif : 14000F.

Divers vidéo : On sait qu'il est possible d'exploiter l'entrée DV sur les caméscopes DV de Sony, après une petite intervention technique. Cette manipulation n'est pas sans risque au niveau de la garantie du matériel. Deltagraph'X propose un petit boîtier **DV-In-Control** qui pemet de libérer l'entrée vidéo sans risque pour la garantie, car il est possible de rendre l'aspect d'origine au caméscope. Tarif : 1195F.



Montage hybride: Pinnacle annonce le nouveau miroVIDEO 400 afin de remplacer le miroVIDEO 200 avec un nouveau logiciel et avec un boîtier modifié devant permettre une plus grande facilité de montage. Le tarif est inchangé : 1800 F.

Casablanca :
Amiga City nous informe que le Casablanca est aujourd'hui disponible dans sa version 2.7.1 française et corrige quelques bugs de la version 2.5. La Break-out Box est un boîtier réalisé par Macro System doté de prises XLR pour le son et de sorties composantes permettant un report du montage sur un enregistreur Betacam SP. Tarif environ 4300 F.

Casaclub: Le Casablanca vous intéresse et vous vous sentez esseulé. Qu'importe, rejoignez Casaclub, créé par Yves Thibault. Vous y retrouverez de très nombreux utilisateurs du Casablanca et pourrez échanger vos astuces et résoudre des problèmes. Après s'être acquitté de la cotisation annuelle de 500 F, l'adhérent recevra les 12 publications annuelles de 8 pages et participera à la vie du club. Les projets ne manquent pas et un manuel de montage virtuel sur Casablanca, avec 150 captures d'écran, est même en cours de réalisation. Il existe même un "hot line" (aide par téléphone). Casaclub, 1 rue d'Arras, 62123 Wanquetin.

Calendrier : La Photokina se tiendra à Cologne du 16 au 21 septembre prochain.

Cassettes pratiques : AGMO annonce la création et la commercialisation de cassettes en français, contenant des exercices pratiques sur de grand softs comme Lightwave 3D, 3D Studio Max, Première, Studio Multimédia.etc.. La première cassette devrait voir le jour fin juillet, sera consacrée à Lightwave et commercialisée aux alentours de 350 F. La réalisation de CD est également à l'étude.

Lecture : Un livre qui devrait en séduire plus d'un sortira fin juillet 98 aux éditions Dixit : "Trucages en numérique et images de synthèse". Je vous le présenterai prochainement.

Motus sur France 2

L'Amiga résiste à l'envahisseur !

A l'heure où vous lirez ces lignes, l'émission Motus présentée par Thierry Beccaro aura atteint ses huit années d'existence, durée appréciable lorsque l'on connaît la durée de vie souvent éphémère des émissions-jeu sur le petit écran... En revanche, ce que l'on sait moins, c'est que c'est un vaillant Amiga 2000 qui est piloté pour tâcher de vous faire découvrir du lundi au samedi à 11 heures sur le Service Public, des mots de 7 lettres...

Une configuration qui fait sourire

Celle ci n'a pas bougé d'un iota depuis la naissance de l'émission, et se décompose de la façon suivante:

- Un Amiga 2000 rev 1.3 avec 2 Mo RAM et petit disque dur, sans aucune carte accélératrice, couplé en régie via un faisceau RVB par un genlock SATV GST 2500 monté en rack pour une meilleure ventilation
- Un écran 1084 s
- Un boîtier électrique branché au port parallèle pilote les lumières des quatre candidats (changement automatique - allumage/extinction apres chaque proposition)
- Un moniteur (avec time code à l'image) pour vérification de l'incrustation du signal informatique.

Motus et son système d'exploitation tiennent sur une disquette !

Motus a vu le jour en 1990, avec une première version hollandaise du logiciel à 5 lettres qui "pesait" la bagatelle de...38K! Les futures versions ont été

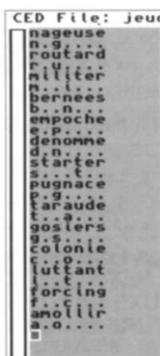


Thierry Beccaro découvre *ANews*

francisées à l'époque par la regrettée société MAD, celle actuelle à 7 lettres n'est pas bien plus lourde (105K) mais a été serieusement optimisée avec des fonctions undo redo, annulation de la dernière frappe, et une palette des "préférences" où tout est fait de façon à pouvoir reprendre à n'importe quel moment du tournage en cas de "pépin technique".

Quid en amont ?

Les listes de mots qui vont "jouer" sont préparées à l'avance sur un 4000 via un programme "MB" (202k) permettant de piocher dans la base compilée des 15000 mots, base réactualisée en permanence ainsi qu'à chaque sortie des deux dictionnaires de référence, le Petit Robert et le Larousse. Deux listes par émission sont éditées via *CygnusEd* (voir exemple ci-contre) et nommées en tant que tel, comme "Lundi1" pour la première partie et "Lundif1" pour la finale. Lorsque Motus est chargé, la date de diffusion est notée, ce qui permet de "tagger" chaque mot utilisé avec sa date de passage, et il est fait en sorte qu'il ne réapparaisse pas avant un délai obligé de trois mois à l'antenne. De ce fait, durant la préparation des émissions, et en fonction de la date voulue, le programme MB ne fait apparaître que les mots dont on peut se servir.



Le fonctionnement de la base des mots

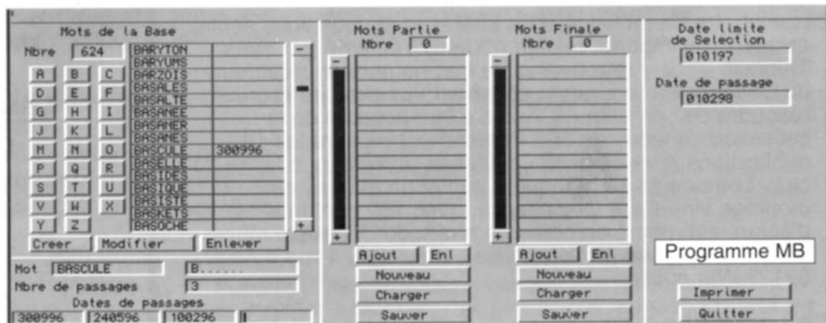
Celle ci (660K) a été judicieusement compilée et séparée en autant de parties que de lettres dans l'alphabet afin de pouvoir faire fonctionner en temps réel le message d'alerte qui s'affiche une fois que le mot proposé a été tapé puis validé par un return. ex: Le logiciel pour la proposition "unipare" va lire la totalité du listing des mots en U. Si le mot est farfelu ou bien n'est pas dans la base, l'alerte est donnée et une vérification est alors systématique dans les deux dictionnaires. Le recherche demande alors quelques secondes supplémentaires... Pour la partie graphique, les caches, les lettres, les pastilles et grilles ont été dessinés sous DPAINT en 640 par 256 et en 16 couleurs. Au passage de la version 6 à 7 lettres, quelques essais avaient été réalisés afin de réhausser la grille, mais celle ci a été finalement totalement épurée afin de privilégier la partie jeu pour les téléspectateurs. Le seul "luxe" consiste, durant la finale, en une reprise de la grille par L'ADO en régie pour permettre son "flip" ou retourné à chaque apparition d'un nouveau mot (d'où un temps d'inertie obligé de 2 secondes entre chaque mot). Enfin, pour les sélections des candidats à Paris et en Province, c'est un petit Amiga 600 (2Mo et un disque dur de 20Mo) qui s'y colle, connecté à n'importe quel téléviseur avec prise péritel et qui accomplit vaillamment sa tâche !

Conclusion

Il existe quelques émissions irréductibles n'ayant pas encore rendu les armes, (comme ***Les Chiffres et les Lettres***, mais uniquement pour l'affichage avec des Amiga esclaves pilotés par un PC... Affreux !), ce qui n'est d'ailleurs plus le cas de ***Pyramide*** qui est passé aux mains de "l'ennemi" en changeant de décor :-()... Motus continue contre vents et marées sur Amiga, avec en préparation une double version à 8 et 9 lettres, mais, chaque chose en son temps, n'allons pas brûler les étapes ! ■



Exemple grille



Programme MB

Motus bis

Insatisfait, l'inspecteur Lamblot pousse l'enquête plus loin

Olivier connaît vraiment bien l'émission comme vous pouvez en juger, et pour cause, il collabore à sa réalisation. Je me suis livré avec Olivier au petit jeu des questions- réponses afin de savoir vraiment tout.

TL : Pourquoi un Amiga à ce jour?

OD : Simplement parce qu'à la naissance de ce jeu en France, nous n'avons fait que reprendre le matériel de base sur lequel tournait déjà ce programme de conception américaine, lequel marchait déjà fort aux Pays-Bas. Depuis 1990, le soft tourne sur un simple Amiga 2000, (voir article) aucun besoin de puissance supplémentaire, alors pourquoi vouloir se compliquer la tâche?

TL : Le PC n'est-il pas encore parvenu à pénétrer Motus?

OD : Non, un peu grâce à moi, je l'avoue, et j'espère pour longtemps encore... Le nouveau soft en préparation pour la prochaine version à 8 lettres comportera déjà l'option pour passer à 9, alors nous avons le temps de voir venir... Là où cela deviendrait catastrophique, c'est si nos Amiga venaient à tomber en rade et qu'on ne puisse pas trouver rapidement les pièces de rechange...On a 2 Amiga 2000 pour tourner, dont un en réserve, un 600, et le 4000 40 qui trône sur mon bureau et qui m'avait bien servi il y a quelques années pour afficher les rébus sous Dpaint pour l'émission "Dingbats" toujours sur la 2 présentée par Laurent Petit Guillaume. Là, l'amiga 2000 était vraiment à la peine pour l'affichage, et c'est grâce à ma productrice, Nicole Covillers, que j'avais hérité d'un tout nouveau 4000 flambant neuf ! - qui n'a jamais servi pour cette émission passée à la trappe :- (



TL : Qui assure le développement du logiciel?

OD : Au départ, nous avons tourné avec le soft hollandais, version 5 lettres, ce qui m'a mis le pied à l'étrier puisque je n'avais alors jamais touché un clavier de ma vie. Je tapais à l'époque chaque mot à 2 à l'heure en ayant la frousse de manquer la bonne touche ! Ce logiciel avait été plus ou moins adapté pour la France, mais ce n'était vraiment pas la panacée...(voir la suite) C'est notre programmeur actuel via la Société feu Mad qui s'est chargé de refaire le soft, puis nous sommes passés,à six, sept, et bientôt huit lettres ! Je dois à Motus le fait d'avoir découvert le monde de l'informatique et de l'Amiga... Eh, sans blague, y' a pire pour démarrer non ? ;-)

TL : As-tu des codes ou des conventions avec Thierry Beccaro pour préparer les enchaînements?

OD : C'est une question de feeling, il faut jongler à la fois entre la réalisation et ses différents cadres et voir où en est Thierry dans ses interventions. Logiquement, je dois attendre à la fois l'apparition de la grille des lettres à l'antenne, sur mon moniteur de contrôle et je dois suivre l'animateur annoncer ...la lettre... que je fais apparaître. Mais en même temps, une grille affichée avec un Thierry devenu trop prolixe :-)) ne peut pas rester vierge à l'antenne bien longtemps... D'autre part, il est plus intéressant pour le spectateur de voir la lettre s'afficher devant ses yeux en même temps que les candidats... Bref, c'est une question de dosage.et même, tu ne verras jamais à l'antenne la transition de la grille des chiffres à la grille des lettres, et vice versa. Une fois qu'un mot est trouvé, ou pas, il y a toujours un plan sur Thierry, ce qui me permet en "off" d'effectuer le changement d'affichage. Même chose lorsque les (célèbres) boules sont mélangées dans la vasque; on retrouve D'ABORD l'animateur avant de voir la grille bleue apparaître.

TL :As tu le souvenir d'un problème délicat venu perturber un tournage?

OD :Oh là, oui, à l'époque où nous tournions aux Buttes Chaumont, au moment de charger le fichier des mots dont nous allions nous servir pour l'émission, je me suis fait jeter par le programme sur UNE liste. J'ai essayé absolument tous les subterfuges, rien n'y a fait... Didier Friedmann (MAD), appelé à la rescousse, a longtemps bataillé...pour affirmer au bout d'un moment "cet ordinateur est fou" ! Je te passerai les détails et arriverai à l'essentiel, c'est le mot "bijou" qui plantait la lecture du fichier. Pourtant, via CED, chaque mot avait été bien rentré, sans espace caché ni autre anicroche... Je te le donne en mille, en hollandais, le I et le J sont accolés, donc le soft d'origine qui nous avait été fourni décelait qu'il manquait une lettre à ce mot malgré le fait de l'avoir correctement tapé. Et un mot à quatre lettres pour un jeu qui joue avec cinq, l'ordi ne voulait rien savoir ! Le problème était particulièrement vicieux car il ne pouvait pas être visible... Douze heures de recherche pour cela... Comme quoi les ordinateurs ont une logique implacable !

- Thierry Lamblot



L'Amiga sur le plateau

Modem Olitec 56000 Bds Phone Self Memory



Ayant enfin décidé d'acquérir un modem, mon choix s'est porté sur le petit dernier d'Olitec: le Self Memory version PHONE. La différence entre ce dernier et la version Memory dite normale, cest que toutes les fonctions Self Memory (ordinateur éteint) se pilotent par télécommande. Plus besoin des logiciels uniquement disponibles sur PC et Mac. On enregistre son message, on consulte les appels reçus et on téléphone directement du modem avec la télécommmade

Paquetage

La boîte contient le modem (56Kbauds technologie KFlex) et ses divers câbles de connection, la técommande avec ses piles, le micro sur pied, quelques manuels d'utilistation et deux CD-ROMs. Les utilitaires présents sur ces derniers ne sont accessibles que par un PC ou un Mac. Fusion ou Shapeshifter feront très bien l'affaire pour les exploiter.

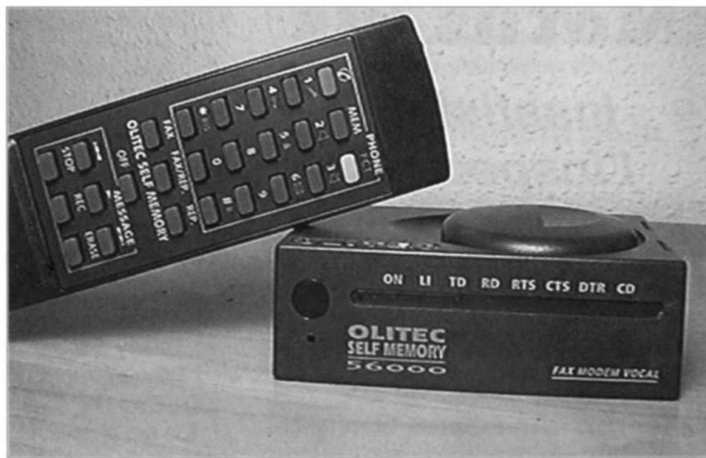
Fonction "Self Memory":

Mon choix s'est porté sur ce modem parce qu'il ne pénalise pas l'utilisateur Amiga. Souvent, ce qu'il y a de plus énervant sur les modems (ou autres périphériques), c'est que l'utilisateur Amiga ne peut pas se servir des fonctions autonomes de l'appareil. Ce modèle permet de gérer ces modes sans avoir besoin d'un ordinateur. De plus, la télécommande s'aquitte d'utiliser le modem comme téléphone "mains libre".

Le répondeur/enregistreur est l'une des fonctions principales du "Self memory". Le message d'accueil, la consultation des appels et l'activation des modes autonomes s'effectuent simplement à l'aide de la télécommande de la manière suivante:

- REP: répondeur/enregistreur.
- FAX/REP: répondeur/enregistreur et réception de fax.
- FAX : réception de fax uniquement.
- OFF : désactive les modes autonomes.

A noter que la récupération d'un fax devra quand même se faire en utilisant les logiciels fournis par Olitec. Un bref passage vers une émulation Mac (ou vers une émulation PC pour les masochistes) sera nécessaire. A noter le très bon Amiga shareware PhoneWizard, qui permet d'utiliser n'importe quel type de modem vocal comme répondeur/enregistreur (ordinateur allumé uniquement).





Un modem est un modem

A l'heure actuelle, la principale fonction d'un modem est son utilisation su Internet. Pour ma part, j'utilise Miami. Là, il se conduit comme... un modem. La connexion avec mon fournisseur d'accès n'a posé aucun problème. Le taux de transfert "n'est que" de 33600 bauds (le Club-Internet ne propose qu'un accès national via transpac à cette vitesse, il passera à 56000 bauds cet été sans doute avec la nouvelle norme V90 de l'Union Internationale des Télécomunnications (voir l'encadré à ce sujet par Johann Girard-Cheron dans les pages de news du mois dernier). Actuellement, Club-Internet ne propose qu'un accès rapide sur Paris, au standard proprietaire X2 de USRobotics. Les modems à mémoire Flash devraient pouvoir accepter une mise à jour vers V.90.

Les limitations du port série Amiga ne semblent pas trop souffrir du débit 33Kb. Voyager fonctionne à merveille, ainsi que AmFTP, YAM, AmIRC... Le taux de transfert tourne entre 30000 et 36000 bauds (indicateur AmFTP). A ce propos, j'ai trouvé en traînant sur Aminet, un device qui remplace le serial.device: le 8n1.device, qui permet de palier à la lenteur du port série Amiga. La dernière version a été épurée de bugs. Il faut disposer d'un 68030 pour profiter de l'accélération ainsi que de la mémoire rapide. Je pense qu'il faut l'essayer avant d'envisager l'achat d'un port série rapide (Whippet A1200, Surf Squirrel, ...).

L'utilisation du modem en mode fax fonctionne aussi bien en émission qu'en réception. Des logiciels comme *STFax* sont parfaits. Le seul problème rencontré, était le refus d'émission d'un fax vers un modem Olitec 56000 Speed Voice (sans mémoire). Est- ce le logiciel ou l'appareil? L'utilisation via un émulateur Macintosh semble fonctionner (j'ai quelques problèmes avec l'installation de Fusion sur ma configuration). Le 8n1.device ne pose aucun problème avec ShapeShifter.

CONCLUSION

Ce modem est un bon investissement, il remplit très bien sa fonction de modem et vous permet d'avoir un répondeur numérique. La télécommande trouvera pleinement sa place à côté d'un Amiga. Cependant, un autre modem vient de sortir: le Kortex. Il possède les mêmes caractéristiques que l'Olitec (Kflex 56K, fonction autonome) mais dispose de touches de fonctions répondeur directement sur le boîtier. A essayer.

Configuration de Test: A1200 T 68040 40 Mhz 32 Mo SCSI2 4.3 Go.

Primaliste Internet:
0.07F/minute après 22h!

Chez France Telecom, il existe depuis peu le service "Primaliste Internet" pour les accès nationaux comme le Club-Internet. Les numéros de 08360613"11" à 08360613"19" auront 50 % de réduction de 22h00 à 08h00. C'est à dire: -50 % après 19h00 pour tout le monde = 0.14F/minute, plus -50 % après 22h00 pour les abonnés à Primaliste Internet . 50% de 0.14F/minute = >0.07F/minute. Pas mal non? Cela fait donc 75% de réduction de 22h00 à 8h00. De plus, si on se connecte à 7h59 le matin, tant qu'on ne se déconnecte pas, on bénéficie de 75% de réduction. Encore mieux non? Pour plus d'info, contacte le 14 de France Telecom. L'abonnement pour ce service est de 10 F/mois.

Fargo Fotofun

Un bon partenaire pour votre appareil photo numérique

La Fargo Fotofun est une imprimante destinée à imprimer des "photos" au format classique 10x15. Elle est livrée avec un kit pour 36 impressions, un programme de retouche d'image pour PC, et une disquette driver pour PC également, à ne surtout pas jeter !

Installation

Techniquement, rien de plus simple; procurez-vous un câble Centronics standard. la connexion se fait sur le port parallèle de l'Amiga.

En ce qui concerne le driver, évidemment, ca se corse un peu. Soit vous diposez d'un accès Internet, et alors, rien de plus simple, il vous suffira d'une connexion au site Web de Fargo: http://www.fargo.com En effet, Fargo fournit les drivers Amiga pour quelques modèles de sa gamme, tel que les Primera, PrimeraPro et bien sûr, la Fotofun. Pour les non-connectés, je suggère que vous demandiez à votre revendeur qu'il se procure le driver auprès de Fargo.

Une fois le driver en main, l'installation se passe de tout commentaire, si ce n'est qu'il faudra absolument insérer la disquette driver PC pour y prendre un fichier de configuration. Là évidemment, encore un problème pour nos pauvres Amiga, car la disquette est au format HD. Sachez qu'il vous suffit de récupérer le fichier FOTOFUN1.FZP et de le copier dans le tiroir devs:printers



Mise en route

Le driver est en fait un petit programme exécutable, qui lorsque'il est lançé, crée un device qui a pour nom: fotofun:. Après, il suffit de copier n'importe quelle image au format IFF (les images de 2 à 256 couleurs, les IFF Extra Half Brite, les HAM6 et 8, et enfin les IFF 24 bits) dans ce device (avec, par exemple, une ligne tapez dans un shell du genre **Copy nom-de-fichier-image to fotofun:**), et vous pourrez voir quelques minutes plus tard votre image sortir sur photo. Evidemment, il est péférable d'utiliser des images 24 bits pour un meilleur résultat.

Utilisation

Attention, avant toute chose, il faut préciser que cette imprimante ne comporte aucune mémoire tampon, ce qui signifie que lorsqu'une image est en cours de transfert, vous ne devez en aucun cas utiliser un autre programme sur votre Amiga. Tout retard dans la transmission des informations se répercutera sur la photo par des traits et des points d'un effet tout à fait discutable :) Le driver est multitache oui, mais pas l'imprimante ! A noter aussi pour les utilisateurs du programme Executive: Maintenez le driver avec une priorité assez haute. Si vous respectez ceci, vous ne serez pas déçus par la qualité de vos photos. Le transfert des données sur l'imprimante n'excède pas la minute, en général. Attention encore, pour les possesseurs de cartes offrant un port parallèle supplémentaire, vous ne pourrez l'utiliser pour cette imprimante.

Inutile d'envoyer des images énormes, et évitez les images trop petites sinon bonjour l'effet de pixélisation! Le driver réduira (ou augmentera) la taille de votre image à 736x482, qui est sa taille normale de travail. Il dispose d'une multitude de réglages pour les bidouilleurs, mais par expérience, je peux vous certifier que les réglages par défaut sont excellents dans la majorité des cas. L'impression se fait selon la technique du transfert thermique à l'aide de rubans jaune, magenta et cyan et à une densité de 200 DPI. Il existe des kits permettant 36 tirages photo, 36 cartes postales, des transferts pour des tasses, et enfin des étiquettes autocollantes.

A quoi ça sert?

Ca sert à tout, sauf à faire votre courrier :). Il est bien évident que cette imprimante s'adresse surtout aux personnes désireuses de travailler en "photo". Les heureux possesseurs d'appareils numériques comprendront tout de suite l'utilité de la bête. On peut aussi utiliser cette imprimante pour faire des sorties à partir de Photo CDs, à l'aide par exemple du superbe programme PCD Manager.

Il est certain que ce tirage est loin d'approcher un travail professionnel (à 200DPI, on s'en serait douté), et qu'il revient un peu plus cher qu'un tirage photo normal, mais il vous permet de travailler en toute liberté, et de ne sortir que les photos qui vous intéressent. Quant à la qualité, si vous respectez la petite mise en garde décrite ci dessus, vous ne serez pas déçus. Cela fait maintenant plus de 6 mois que j'utilise cette imprimante, et la tenue des photos est excellente; je n'ai noté aucune dégradation visible des couleurs; la seule chose que l'on peut regretter, est la finesse du papier.

Conclusion

Une imprimante à conseiller à toute personne désireuse de faire de la retouche photo non professionnelle. Cette imprimante qui, au premier abord ressemble à un gadget, tient néanmoins toutes ses promesses, malgré un bruit à l'utilisation ressemblant à un petit moulin à café et un papier un peu trop fin.

Les prix:(chez Fargo):Imprimante: 3750F, film 36 tirages 220F, film 36 cartes postales 250F, étiquettes adhésives 36 films: 250F, impression pour tasses: 250F, incluant le matériel et les instructions nécessaires pour 4 tasses.

Scannez et imprimez avec votre télécopieur !

Métamorphoser son télécopieur en scanner ou imprimante pour l'Amiga, c'est possible? Avec les P.T.T, tout est possible! P.T.T pour "Petit Truc Technique" bien sûr. Certes, les constructeurs n'ont rien à craindre de notre procédé, (pas de couleurs) mais les "petits budgets" apprécieront peut-être .

Mygale tisse sa toile

Une page web grat

Frédéric Cicera ne doute de rien. Dans le cadre d'un projet du
artificielle à l'Université Paris 8, cet étudiant en maîtrise
Mygale en août dernier. Ce service se propose d'héberger gratuit
particuliers et des associations. Mygale leur fournit également une
La machine gère à ce jour « *1989 comptes. Ce qui fait une moyenne de 26 nouveaux compte ouverts par jours.* », explique-t-il. Frédéric Cicera ne compte pas s'arrêter là. Il projette de créer un « *serveur méta-HTML* » qui permettra aux utilisateurs de Mygale de réaliser « *de véritables applications interactives, avec des bases de données par exemple, sans avoir à développer des CGI* ». Précisons que Mygale fonctionne grâce à des sponsors ou de généreux donateurs (une Su
barettes de mémoir



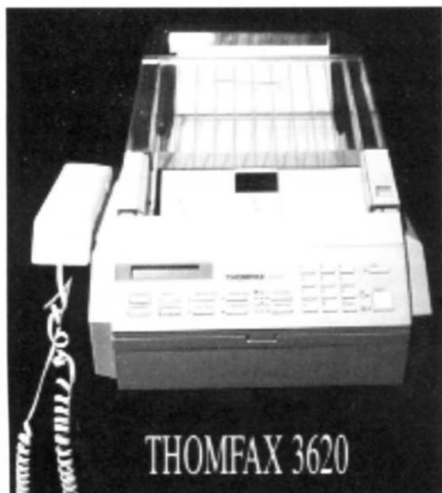
http://www.mygale.org

Exemple de scan. Résolution: mode normale. Contrast: moyen
Fichier IFF brut non retouché 2 couleurs 1728 X 2241

La configuration utilisée

Trois tests ont été effectués sur deux machines différentes

- Un Amiga 4040/24, modem Microspot FX-28800, fax PHILIPS PCF15, et logiciel GPFax.
- Amiga 4040/18, modem USR Sportster Voice 33.6, fax THOMFAX 3620, et le programme avmNFAX2.14 disponible sur aminet.
- La même configuration que précédemment a été utilisée sauf pour le fax que j'ai remplacé par un SAGEM RAFT 9. Tout fonctionne à merveille, ou presque. Je vais dans ce test utiliser le trio USRobotics, avmNFAX, THOMFAX. Pour ceux qui possèdent un autre type



de modem, la démarche à suivre est rigoureusement identique à celle décrite plus bas.

Alors on y va ...

D'abord, nous ne nous servirons que de la partie fax du programme shareware avmNFAX. Son interface simple ressemble étrangement à celle de YAM (programme de messagerie électronique), elle utilise MUI et le programme a besoin de rexxc pour fonctionner. La fiche P.T.T du fax doit être impérativement branchée à côté ou sur la même ligne et non derrière celle du modem (fig.3). Après avoir suivi les instructions demandées pendant l'installation, rebootez le système, accédez au répertoire AVMSuite2, et lancez le programme startAVM (le modem étant sous tension). Attention, pour ceux dont le type de modem est différent de celui que "l'installer" vous propose, il est impératif de trouver la bonne séquence d'initiali sation. J'insiste, c'est la condition sine qua non. Il faut pour le Sportster Voice, pendant la procédure d'installation, choisir comme type de modem "USR".

Je vous donne maintenant les paramètres principaux à entrer dans les menus configure/servers:

Menu common:

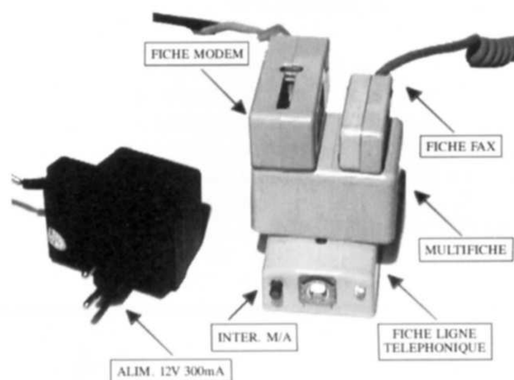
Modem type --> Rockwell
command init --> AT&F&D2

Menu fax:

Fax Init String --> V1X0&K0&C1 &D2&H3&I2&R2S0=0 S7=90
Fax modem type --> Class 1
Fax capability --> 1,5,0,2,0,0,0,0
Init 1 --> #CLS=1
Reset 1 --> H0&F

Recevoir sur Amiga

Rien de plus simple: toujours dans la barre de menu, sélectionner "fax answer". Là, le modem prend la ligne et émet un signal bizarre qui se mélange avec le fameux 440 Hz continu de



(FIG. 3)

France Telecom. Maintenant décrochez le fax, et appuyez sur la touche départ ou début (de votre fax). Une fois le fax transmis, double-cliquez sur le fichier qui apparaît dans le menu "IN" et, miracle de la technologie, vous possédez un scanner. Il faut dire que cette façon de faire a des inconvénients: le signal de la ligne se mélange à celle des données émises par le fax.

Pour les plus chanceux d'entre nous, soit cela marchera bien, soit les données seront reçues à 4800 bits/s au lieu des 9600 prévues, soit rien de rien. Et alors? Alors pour ceux dont rien ne fonctionne, il reste au moins deux méthodes à exploiter.

"Ligne silencieuse"

La technique qualifiée par moi de "ligne silencieuse" consiste d'abord à décrocher le combiné du fax, attendre sans rien toucher pendant 45 secondes, (15 secondes de tonalité continue et 30 secondes de tonalité discontinue) ce qui permet d'éliminer le signal sur la ligne. Faire ensuite "receive fax " sur l'Amiga, et enfin appuyer sur la touche départ du fax.

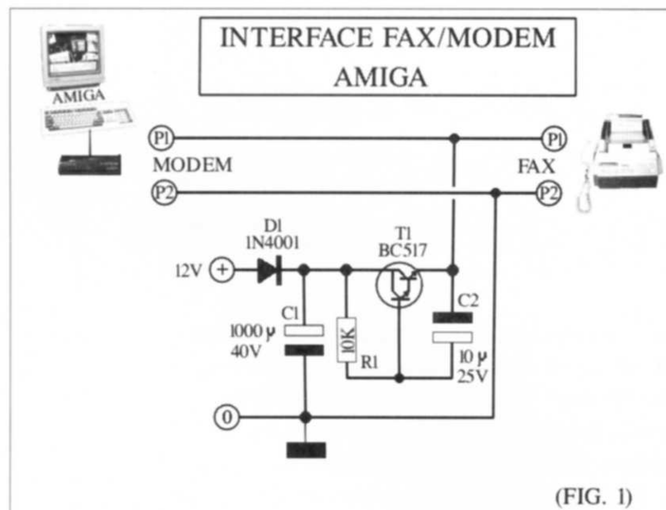
Très bien. 45 secondes c'est long. Mais pour les impatients que nous sommes, il reste encore la solution hardware, le "top one".

"Hard" ?

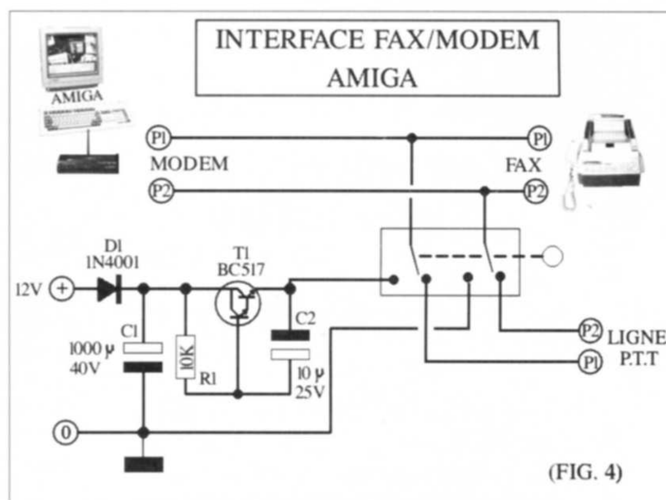
Disons plutôt "easy". Comme la tradition le veut, prenez garde à vous: si les instructions de câblage ne sont pas respectées, dans le pire des cas, le modem et le fax sont bon pour le repos éternel ... (même si c'est impossible avec du 12V) et il ne vous restera plus que votre Amiga pour pleurer. Si tel est le cas, ou, si une fumée bleue, blanche, rouge s'échappe du transistor dés la mise sous tension, stoppez tout, et convertissez vous à la lecture, c'est moins dangereux...

Deux capa., une diode, une résistance et un transistor suffisent pour fabriquer ce réseau local. Sans entrer dans les détails, cette réalisation, alimentée par un petit transformateur (12V/300mA comme celle du vi di 24) fournit une tension variable aux bornes de P1 et P2, tension nécessaire à l'échange des données entre l'Amiga et le fax. Toutes les connexions se font en parallèle par l'intermédiaire d'un câble bifilaire (fig.2). Deux réalisations sont possibles. La première (fig.1), demande à ce qu'aucune fiche ne soit connectée au réseau téléphonique, cela s'appel un réseau local. La deuxième réalisation (fig.4), identique, élimine l'inconvénient du "débrancher, rebrancher" en y intégrant un double-interrupteur deux positions. Cette solution a un avantage supplémentaire, elle permet en cas de temps orageux de déconnecter votre matériel téléphonique (d'une simple pression sur cet inter.) sans avoir à se tortiller pour atteindre la prise murale.

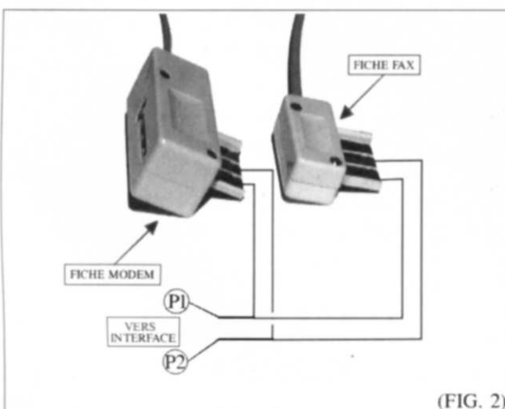
Je rappelle que ce système est plus destiné à l'exportation qu'a être utilisé sur notre territoire... Normalement une demande préalable d'agrément auprès de l'administration de France Télécom est nécessaire. Ce petit montage peut être installé à l'intérieur d'une fiche murale (modifié en rallonge), **comme sur la photo (fig.3), ou l'on distingue aussi l'inter rupteur en façade.**



(FIG. 1)



(FIG. 4)



(FIG. 2)



Emettre vers un fax

Après avoir tapé un courrier sur l'Amiga, il doit être envoyé avec la fonction "Send No Dial" et non "send Now" dans le menu "Out": Voilà votre fax transformé en imprimante.

Remerciements

Remerciements particulier à Jean Tuaillon, Jean-Claude C., et Thierry Lamblot pour leurs prêts matériel et intellectuel, sans lesquels cet article aurait été sérieusement tronqué.

Nomenclature des composants

- T1 TRANSISTOR BC 517 (NPN)
- D1 DIODE 1N4001
- C1 CONDENSATEUR 1000 microF
- C2 CONDENSATEUR 10 microF
- R1 RESISTANCE 1 Kohms
- INTERRUPTEUR (option)

Conclusion

La résolution du document obtenu de cette façon, dépendra du mode sélectionné (normal ou fine), elle ira de 200X100 dpi à 200X200 dpi. Une bonne connaissance du programme utilisé est souhaitable si l'on ne veut pas perdre de temps en "jurons". Il serait tout de même étonnant que tout fonctionne du premier coup, mais, avec un peu de persévérance, les problèmes devraient disparaître. Si après ça rien ne fonctionne, recherchez un autre logiciel Fax plus adapté à votre modem. Par exemple pour l'USR VOICE seul avMNFAX a été à la hauteur. Maintenant au "boulot" et bon courage...

Mise en garde bis

Attention: Nil'auteur de l'article ni la rédaction d'AmigaNews ne pourraient être tenus pour responsable des dégâts que vous infligeriez à votre précieux matériel.

2ème partie

Les objets importants de JavaScript

Les objets sont la base du JavaScript, ils servent à dialoguer avec le navigateur qui exécutera les scripts. Mais, pas de panique, ce sont des objets très simples, contrairement au C++. On peut grossièrement les comparer aux structures du C.

Les objets au sens large

Il est important de comprendre le fonctionnement d'un objet . Un objet a des propriétés et/ou des méthodes qui vont nous permettre de travailler.

Les propriétés d'un objet

Les propriétés d'un objet sont l'ensemble des attributs qui permettent de le décrire. Ces propriétés vont permettre au script d'agir et de manipuler les objets du document HTML dans lequel il est présent. On accède à une propriété "prop" d'un objet "obj" de la manière suivante :

prop.obj .

Les méthodes d'un objet

Les méthodes d'un objet sont en fait les fonctions qu'il intègre et qui n'ont pas de sens en dehors de cet objet. Par exemple, supposons qu'il existe un objet "document". Une méthode pourrait être "ecrire" qui prend comme argument un chaîne de caractères.

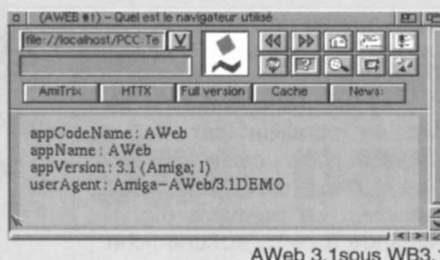
Pour appeler la fonction "ecrire" de l'objet "document", il suffira donc de procéder de la façon suivante :

document.ecrire("J'écris dans l'obj et document!!") .

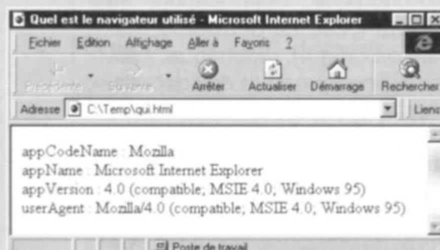
La hiérarchie d'un objet

La hiérarchie d'un objet permet de le situer dans une imbrication d'objets. Ainsi, par exemple, un objet "document" contient un objet "cadretexte" qui lui même contient un objet "obj". Pour utiliser "obj" il faut y accéder de la façon suivante :

document.cadretexte.obj .



AWeb 3.1sous WB3.1



MSIE4 sous W95

Les objets natifs de JavaScript

(ou les objets intégrés).

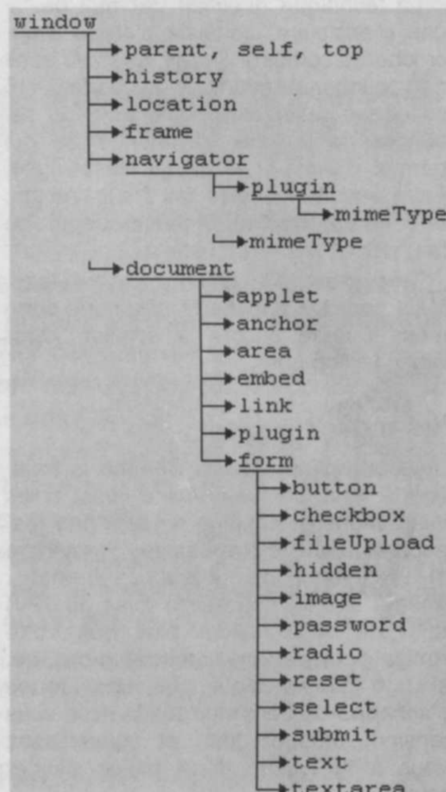
Les objets reconnus par JavaScript

anchor: un ancrage HTML (A HREF></A)
button: un objet HTML de type "button" dans un formulaire (cf : JavaScript 1)
checkbox: un objet HTML de type "checkbox" dans un formulaire
Date: un ensemble de méthodes pour manipuler les dates
document: la page HTML
form: un formulaire
hidden: élément de type "hidden" dans un formulaire
history: l'historique des sites visités
link: un lien HTML
location: une URL
Math: un ensemble de méthodes et de constantes mathématiques
Navigator: le navigateur lui même
password: élément de type "password" dans un formulaire
radio: élément de type "radio" dans un formulaire
reset: élément de type "reset" dans un formulaire
select: une sélection de texte dans un objet HTML de type "textarea" ou "input"
String: un ensemble de méthodes pour le type "string"
submit: élément de type "submit" dans un formulaire
text: élément de type "text" dans un formulaire
textarea: élément de type "textarea" dans un formulaire
window: la fenêtre courante du navigateur

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, il n'y a pas d'objet "fichier".

Cette restriction permet de protéger les données de l'utilisateur.

La hiérarchie de ces objets



Par contre, il existe d'autres objets qui n'ont pas de place spécifique dans la hiérarchie. Nous pourrons donc nous y référer directement.

Ces objets sont :

- array
- Date
- Math
- navigator
- option
- string

Nous avons donc découvert les objets qui composent JavaScript. Maintenant, nous allons commencer à les détailler.

L'objet document

Si JavaScript était une pièce de théâtre, l'objet window constituerait le théâtre, l'objet document la pièce, et les autres tiendraient les rôles. Il est donc très important de connaître ses caractéristiques même si nous n'en utilisons qu'une toute petite partie.

Les propriétés de l'objet document

Nous avons en tout 17 propriétés plus ou moins utiles. La plupart correspondent aux paramètres du tag <BODY> du document HTML, nous passerons rapidement dessus pour nous concentrer sur les autres.

alinkColor: équivalent à ALINK
anchors[]: tableau qui contient les ancrages
applets[]: tableau qui contient les APPLET Java
bgColor: équivalent à BGCOLOR
cookie: chaîne de caractères qui reflète le contenu du fichier cookie.txt
embeds[]: tableau qui contient les plug-ins (EMBED)
fgColor: équivalent à TEXT
forms[]: tableau qui contient les formulaires
images[]: tableau qui contient les images
lastModified: date de dernière modification du document
linkColo: equivalent à LINK
links[]: tableau qui contient les appels de liens
location: synonyme de la propriété URL vouée a disparaître (cf plus bas)
referrer: adresse du document ayant appelé celui en cours
title: équivalent à TITLE
URL: chaîne de caractère représentant l'adressdu document en cours
vlinkColor: équivalent à VLINK

Les méthodes de l'objet document

close(): elle permet de refermer (au sens entrée/sortie) le document en cours d'utilisation
open(arg): elle ouvre un flot de sortie vers un document. arg est une chaîne de caractères représentant un type MIME. Par défaut, "text/html" est utilisé. ex: "text/plain","image/gif"...
write(arg): arg est converti si besoin est, en chaîne de caractères et redirigé vers le document
writeln(arg): identique write() mais rajoute un caractère à afficher à la fin de la chaîne; or, ce caractère est ignoré par les navigateurs. Il est donc inutile de s'en servir.

Un peu de pratique ?

En fait pour pouvoir mettre en pratique l'objet document, nous avons besoin de connaître de nouveaux tags HTML tels que <FRAMESET>, <FORMS>...

Ainsi, je vous décrirai l'objet document et ses applications au fur et à mesure que Denis Bucher avancera dans sa rubrique HTML.

Encore un peu de théorie, l'objet navigator

Propriétés de l'objet navigator

appCodeName: Nom de code
appName : Nom réel
appVersion: Informations concernant la version
userAgent : En-tête USER-AGENT
mimeType[]: Tableau des types MIME reconnus
plugins[]: Tableau des plugins installés

Méthode de l'objet navigator

javaEnabled() : permet de savoir si le compilateur Java est activé.

Cette fonction est utile si l'on utilise des Applets Java. On peut grâce à elle, renvoyer le navigateur vers une page avec/sans Applets Java, suivant l'état du compilateur Java.

Qui peut bien visiter notre page ?

Une des premières choses que l'on apprend en JavaScript, c'est reconnaître le navigateur client. En effet, tous les navigateurs "conformes" à la norme JavaScript 1.1 ne reconnaissent pas certaines fontions. Ainsi, suivant le navigateur nous utiliserons différentes fonctions.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Quel est le navigateur
  utilisé</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
window.document.write("appCodeName
  : "+navigator.appCodeName+"<BR>")
window.document.write("appName :
  "+navigator.appName+"<BR>")
window.document.write("appVersion
  : "+navigator.appVersion+"<BR>")
window.document.write("userAgent
  : "+navigator.userAgent+"<BR>")
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Voir photos d'écrans sous AWeb3.1 et M$IE4 sur la page précedente.

Passons sur les balises habituelles pour examiner le script proprement dit.

Le script est une succession de "window.document.write".

La méthode write() de l'objet window.document :

window.document.write(chose) permet de rediriger tout ce qui est contenu dans chose, vers le flot d'entrée de la page HTML.

La partie intéressante se situe dans "chose". Ici, nous utilisons les propriétés de l'objet "navigator" pour connaître le navigateur utilisé.

Utilisation des résultats

Pour tester le brouteur client, nous devons impérativement utiliser une structure de test. Pour ceux qui connaissent le C/C++ l'équivalent d'un "switch" s'impose. Malheureusement, "switch" n'a pas d'équivalent en JavaScript, nous utiliserons donc une succession de IF THEN ELSE.

L'instruction conditionnelle IF THEN ELSE

Une instruction conditionnelle soumet l'exécution d'une instruction au résultat d'un test et prend la forme :

```
if (condition)
{
   bloc d'instruction si la condition est
                                    vraie
}
else
{
   bloc d'instruction si la condition est
                                    fausse
}
```

A présent, on utilise tout ce que l'on a vu!

Nous allons afficher à l'écran le brouteur utilisé.

```
<HEAD>
<TITLE>Quel est le navigateur utilisé
  2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
function quel_nav()
{
     test = navigator.appVersion
     if (test == "4.0 (compatible; MSIE
     4.0; Windows 95)")
     {
       alert("Micro$oft IE 4")
     }
     else
     {
       if (test == "3.1 (Amiga; I)")
       {
         alert("Aweb V3.1")
       }
       else
       {
         alert(navigator.appName)
       }
     }
}
</SCRIPT>
<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Quel
  navigateur" onclick="quel_nav()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Etudions ce petit script

Tout d'abord, nous sauvegardons navigator.appVersion dans la variable test. Ensuite, on compare test avec des données que l'on connaît, puis on affiche le résultat souhaité.

Par contre, je ne peux pas vous donner les valeurs génériques de appxxxxx car elles varient suivant la version du navigateur et sa provenance (il n'y a pas de format standard). Le mieux pour les récupérer, est d'exécuter notre premier script qui retourne toutes les valeurs existantes sur chaque navigateur, puis de faire un copier-coller dans votre script.

Optimisation du script

Un problème majeur est posé par le script précédent : il faut le recopier pour toutes les fonctions. Nous allons donc créer une fonction qui nous retourne une valeur; ce sera plus simple ainsi, à utiliser.

```
<HEAD>
<TITLE>Quel est le navigateur
  utilisé 3</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT language="JavaScript">
function quel_nav()
{
   test = navigator.appVersion
   if (test == "4.0 (compati-
  ble; MSIE 4.0; Windows 95)")
   {
      return 1
   }
   else
   {
      if (test == "3.1 (Amiga;
I)")
      {
         return 2
      }
      else
      {
         return 0
      }
   }
}
function alert_nav(navi)
{
   if (navi == 0)
   {
      alert("Brouteur inconnu")
   }
   if (navi == 1)
   {
      alert("M$IE 4")
   }
   if (navi == 2)
   {
      alert("Aweb 3.1")
   }

}
</SCRIPT>
<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Quel
  navigateur"      onclick="alert
  _nav(quel_nav())">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Nous avons donc une fonction générique qui retourne une valeur suivant le navigateur. On réduit notre nombre de lignes de code donc le temps de chargement de la page. Cette fonction est la même que précédemment, mis à part que nous avons remplacé le code à exécuter par return x ou

x=0 brouteur inconnue
x=1 M$IE 4
x=2 Aweb 3.1

Il est vrai que sur un exemple comme celui-ci, l'optimisation ne se voit pas. Par contre, sur une page qui exécute plusieurs fonctions spécifiques à chaque navigateur, la différence est réelle.

Voir aussi l'article de Denis Bucher dans ce numéro au sujet des formulaires dans la série

J'attends vos questions, vos remarques, ainsi que vos désirs pour le prochain article sur le JavaScript

- ***Philippe Gaultier*** (aka MigaMad)
migamad@amiganews.com

Création de pages web (5)

Les formulaires
Faciles à faire, mais comment les exploiter?

Ce mois-ci nous allons parler des formulaires, que vous avez sans doute déjà vus sur des sites web. Il est très simple de créer des pages avec ceux-ci, il est moins évident de les traiter...

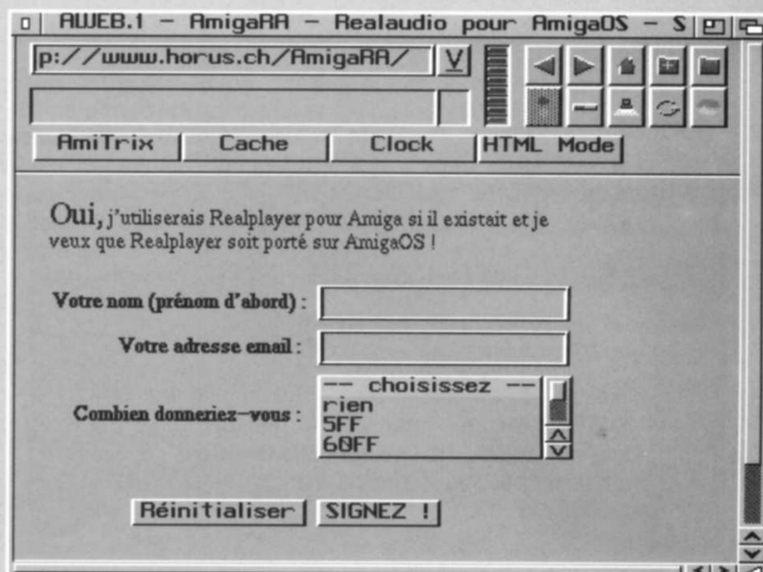


Fig.1

CREATION D'UN FORMULAIRE

Tous les boutons et toutes les informations du formulaire doivent être contenus entre un <FORM> et un </FORM>. Graphiquement, la position de ces deux tags n'a aucune influence, mais si vous désirez mettre deux formulaires différents sur une même page cela permet de séparer en deux groupes les différents boutons de chaque formulaire.

Prenons un exemple, la pétition pour un portage de ***RealAudio*** sur Amiga, http://www.horus.ch/AmigaRA/ :

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="/cgi-bin/HorusMaster">
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME="HMmethod" VALUE= "amigara">
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME="HMpage" VALUE="01">
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME="HMlang" VALUE="fr">

Votre nom :
<INPUT TYPE=TEXT VALUE="" NAME="nom">

Votre adresse email :
<INPUT TYPE=TEXT VALUE="" NAME="email">

Combien donneriez-vous :
<SELECT NAME="combien" SIZE=1>
<OPTION VALUE="0" SELECTED>-- choisissez --</OPTION>
<OPTION VALUE="1">rien</OPTION>
<OPTION VALUE="2">5FF</OPTION>
<OPTION VALUE="3">60FF</OPTION>
<OPTION VALUE="4">90FF</OPTION>
<OPTION VALUE="5">120FF</OPTION>
<OPTION VALUE="6">plus !</OPTION>
<OPTION VALUE="7">ne sais pas</OPTION>
</SELECT>

<INPUT TYPE=RESET VALUE="Réinitialiser">
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="SIGNEZ !">
</FORM>
```

La fig.1 illustre le même formulaire, légèrement embelli.

Le tag FORM

Tout d'abord, le tag <FORM> prend deux arguments, la *méthode* ("POST" ou "GET") et une *action.* Nous verrons comment choisir cela plus loin, mais il s'agit simplement de dire au browser ce qu'il devra faire si le visiteur clique sur le bouton d'envoi.

Techniquement, POST est une transaction HTTP POST et GET, quant à lui, met les arguments directement dans l'URL. Par exemple :

http://www.horus.ch/cgi-bin/HorusMaster?nom=dbucher&-passwd=rT6DfHUX

D'autres options sont valides pour le tag FORM, mais je n'en parlerai pas ce mois-ci car elles sont très rarement utiles ou seront utiles plus tard (javascript, frames...); ce sont ENCTYPE="type", le nom du formulaire NAME="nom", ONRESET et ONSUBMIT (javascript). Reste TARGET="name" qui indique dans quelle frame il faudrait afficher le résultat si vous aviez des frames...

Les types de boutons

Le tag le plus important est sans conteste <INPUT>, qui vous permet de définir un bouton. Vous pouvez créer de très nombreuses sortes de boutons. (Voir aussi l'exemple ci-dessus). Voici une explication pour les plus utiles :

● TYPE=CHECKBOX. Crée une case à cocher et TYPE=RADIO crée un choix unique parmi plusieurs. Cela dit, un cycle gadget est peut-être plus adapté à ce dernier cas.

Cela n'est pas évident de savoir comment créer des ensembles de boutons de type radio, mais c'est pourtant simple : Chaque ensemble porte le même nom (NAME) mais chaque bouton de l'ensemble a une valeur (VALUE) différente...

● TYPE=TEXT. Saisit un texte d'une ligne. Peut aussi servir à saisir un nombre ou n'importe quoi d'autre : c'est par la suite, dans le programme qui traite les données sur le serveur, que vous adapterez ce champ au format en question. Si votre programme est bien fait, il signalera aussi une éventuelle erreur, par exemple un montant négatif...

● TYPE=PASSWORD. Identique au type TEXT sauf que les caractères restent invisibles. Ils apparaîtront cependant dans l'URL au moment de l'envoi (si la méthode est "GET")...

● TYPE=HIDDEN. Ces "boutons cachés" sont particulièrement utiles car ils permettent de transmettre des informations au programme qui traite les données sans que l'utilisateur ne

les voie : Ces "boutons" n'apparaissent pas dans la page, ils sont seulement visibles dans la source...

Un exemple concret : le visiteur remplit plusieurs champs, mais oublie de donner son adresse email. Votre programme va alors ne mettre qu'un seul bouton TEXT pour redemander l'adresse email, mais toutes les données valides se retrouveront dans des "boutons cachés".

Cela n'empêche pas de les afficher aussi pour vérification à l'intention de l'utilisateur. (C.f. la base de données des Amigaïstes sur le site de AmigaNews.)

● TYPE=FILE. Crée un gadget permettant de choisir un fichier sur votre disque. VALUE="chemin" définit l'éventuel chemin/fichier qui apparaîtra par défaut dans le requester...

● TYPE=IMAGE. Cela crée un bouton-image : si le visiteur clique sur l'image, deux informations seront envoyées au programme, la position x et la position y. Par exemple, si le bouton est défini par

```
<INPUT TYPE=IMAGE SRC="Bouton1.GIF" WIDTH=80
HEIGHT=20 NAME="ImgButt">
```

Alors, le résultat sera par exemple (selon où vous cliquez) :

```
ImgButt.x = 65 ImgButt.y = 12
```

● TYPE=BUTTON. Cette sorte de bouton aura généralement l'argument ONCLICK pour (par exemple) du javascript...

Et voici pour les deux boutons presque obligatoires :

● TYPE=RESET Remet tous les boutons du formulaire en question à leur valeur initiale. Ces boutons sont à rendre moins attirants que les boutons SUBMIT, car rien n'est plus agaçant que de remplir tout un formulaire et de devoir tout recommencer...

● TYPE=SUBMIT Ce bouton envoie le formulaire selon la méthode et l'action indiquées dans le tag <FORM>. Rien ne vous empêche de mettre plusieurs boutons d'envoi dans le même formulaire : S'ils ont des noms différents, le programme saura faire la différence entre les boutons proposés au visiteur...

Outre leur type, les boutons prennent les options suivantes :

● NAME="nom". Sans nom, le contenu du champ n'est pas envoyé.

● VALUE="valeur" définit le contenu par défaut pour les boutons qui en ont un, en l'occurrence TEXT, PASSWORD, HIDDEN, FILE. C'est cette valeur qui sera envoyée si l'utilisateur n'y change rien... Mais pour les autres boutons, c'est la valeur qui sera envoyée de toute façon si le bouton est sélectionné (CHECKBOX ou RADIO) ou si celui-ci est pressé (SUBMIT). Pour les boutons de type SUBMIT et RESET, cela définit en plus le texte qui y apparaîtra.

● CHECKED seul, cochera à l'avance les boutons de type CHECKBOX ou RADIO.

● MAXLENGTH limite le nombre de caractères que l'on peut entrer dans un champ de type TEXT ou PASSWORD. Exemple:

```
<INPUT TYPE=PASSWORD NAME="mdp" VALUE="" MAX-
LENGTH=8>
```

● SIZE=nn n'a pas du tout la même signification que MAXLENGTH, ne confondez pas ! Il détermine en effet la taille **affichée** d'un champ de type FILE, TEXT ou PASSWORD.

● SRC="image.gif" nécessaire pour les boutons de type IMAGE. Certains browsers supportent aussi les tags WIDTH et HEIGHT comme je l'ai utilisé plus haut. Ajouter ces deux arguments ne peut pas faire de mal, mais ne comptez pas sur le fait qu'ils fonctionneront toujours...

D'autres options pour le tag INPUT sont ONBLUR, ONCHANGE, ONCLICK, ONFOCUS, ONSELECT mais elles concernent le javascript, et je laisse mon cher collègue Philippe Gaultier s'en occuper ;-)

Autres boutons...

Nous avons vu en long et en large le tag INPUT, mais il y a aussi d'autres tags servant à créer des boutons :

Le tag <TEXTAREA>...</TEXTAREA> est l'équivalent de <INPUT TYPE=TEXT> sauf qu'il permet de saisir des lignes multiples. Il prend pour arguments uniquement la taille affichée (ROWS=nn COLS=nn) et son nom NAME="nom"... Pour y insérer un texte par défaut, il suffit de l'insérer entre le tag de début et de fin :-)

Le tag <SELECT>...</SELECT> définit soit un cycle, soit une liste. S'il s'agit d'une liste, il peut permettre un choix unique ou multiple. Ses arguments sont "MULTIPLE" pour permettre au visiteur de choisir plusieurs éléments, NAME="son nom", et si c'est une liste, vous pouvez définir sa hauteur avec SIZE=n (n est un **nombre d'éléments**) ou choisir SIZE=1 pour un cycle.

Pour y ajouter maintenant des éléments, vous devez ajouter un tag <OPTION>...</OPTION> pour chacun des éléments du gadget. La syntaxe est simple : <OPTION VALUE="a1200" SELECTED>Amiga 1200</OPTION> où SELECTED définit que cette entrée sera pré-sélectionnée, et l'option facultative VALUE donne la valeur à retourner à la place du contenu affiché (si cet élément est sélectionné par le visiteur, bien-sûr).

Le tag <BUTTON>...</BUTTON> est un nouveau bouton, dont le contenu est du HTML ! Cela vous permet d'inventer des boutons particulièrement originaux. Mais soyez doublement prudent avec ce genre de choses; c'est en effet nouveau donc les browsers ne le supportent pas forcément et les gens ne sont pas habitués; cela dit, c'est standard... D'autre part, il faut que l'on comprenne bien qu'il s'agit d'un bouton et quelles sont ses limites géographiques. Ce dernier tag prend notamment pour arguments TYPE="type" (RESET ou SUBMIT), NAME="son nom", VALUE="valeur à envoyer" et quelques options pour les scripts...

COMMENT TRAITER CES FORMULAIRES ?

Cette partie vous expliquera quelle *méthode* et quelle *action* choisir pour votre formulaire mais aussi comment traiter les données sur le serveur et vous proposera quelques services gratuits sur Internet qui les traiteront pour vous...

Silence ! Méthode, action !

Le seul moyen de traiter les données de vos formulaires uniquement en créant des pages est d'utiliser un "mailto:" mais c'est malheureusement la moins bonne solution. En effet, elle comporte de très nombreux désavantages: non seulement tous les browsers ne la supportent pas, mais en plus, vous recevez les données de manière quasi-illisible ! Alors, ne l'utilisez qu'en dernier recours ! Si vous la choisissez malgré tout, vous devrez mettre "mailto:votre.adresse@email" comme action et POST pour méthode. Cela dit, remarquez que ça n'est pas interactif : le visiteur ne saura jamais si le formulaire est arrivé correctement, il n'y aura aucun test sur les données qu'il aura entré et, de plus, il ne recevra aucune réponse aux données si ce n'est la vôtre quelques jours après...

La seule **vraie** solution est la suivante: le browser envoie les données à un programme quelque part sur Internet qui va les traiter. Ce programme peut faire les choses suivantes :

● vérifier les données entrées par l'utilisateur

● les traiter et afficher un résultat (montant d'une commande p.ex.)

● répondre aux données entrées s'il s'agit de questions (recherche p.ex.)

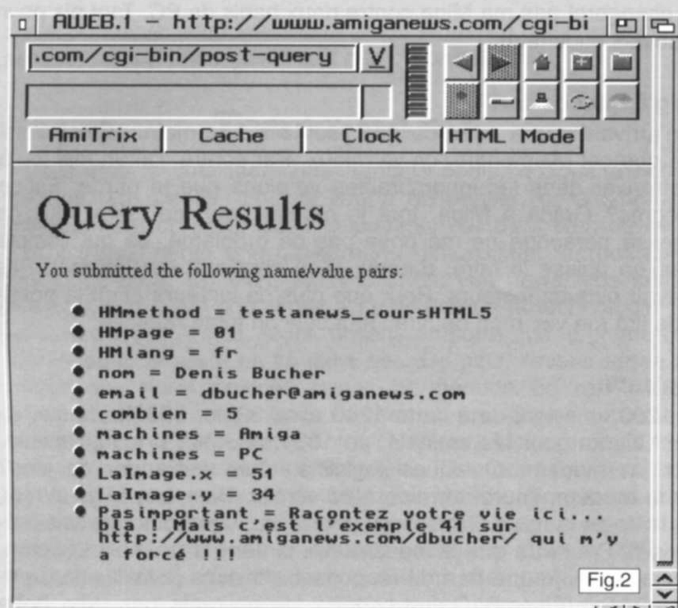


Fig.2

- puis demander une confirmation au visiteur
- sauver des données dans une base de données
- mettre les données entrées en page et vous les envoyer

Il y a de très nombreux moyens de mettre en oeuvre un tel programme. Tout d'abord, il existe sur Internet des services gratuits permettant cela; une autre solution très simple, est de demander à votre provider ce qu'il a comme programmes tout prêts à disposition et d'utiliser un de ceux-là. Dans ces deux cas, vous n'avez qu'à suivre les instructions et modifier ACTION et METHOD en conséquence. Cependant, je vais maintenant vous donner une vue d'ensemble de la troisième solution qui nécessite un peu de programmation mais qui en définitive est la plus flexible et qui sera beaucoup plus adaptée à vos besoins...

Créer un programme qui reçoit les formulaires

1. Scripts shell

Si le serveur de votre provider est un vrai serveur, il tourne sous Unix ;-) Dans ce cas, le programme en question sera situé par exemple en http://www.site.com/cgi-bin/programme. Si vous montez un serveur sur Amiga, les scripts shells seront un peu moins puissants, mais rien ne vous empêche de les utiliser aussi...

Les scripts shells sont parfaits pour traiter les données, les envoyer par email et afficher une confirmation. Ils peuvent aussi vérifier ou sauver des données simples dans une base de données, mais pour des programmes plus compliqués je vous conseille fortement de les créer en Perl ou en C ...

2. Programmes (scripts) en Perl (ou ARexx)

Là aussi, aucun problème. Si le Perl et l'ARexx sont des langages sous forme de scripts, on peut cependant écrire de véritables programmes avec (par exemple, ouvrir des libraries, sur Amiga). Ce sont des langages plus compliqués à mon avis que le C, mais si le serveur ne vous appartient pas, les avantages sont nombreux. En effet, vous n'avez pas besoin de recompiler le programme à chaque modification et il est plus facile de le modifier, surtout à distance. De plus, il est bien plus simple pour votre provider de vérifier la sécurité du programme; celui-ci aura alors bien plus de chances d'être accepté...

3. Programmes compilés en C (ou autre)

Si le serveur vous appartient, c'est à mon avis la meilleure méthode pour les programmes un peu plus complexes... Mais prenez aussi en compte les désavantages par rapport au point 2...

Mais quelle méthode, quelle action choisir, alors ? C'est très simple: l'action sera toujours le chemin http du programme, comme /cgi-bin/SuperProgramme et selon le langage choisi et vos préférences, vous choisirez METHOD=GET ou METHOD=POST.

a) METHOD=POST

Dans ce cas, deux variables d'environnement seront prédéfinies au moment de l'exécution de votre programme, "REQUEST_METHOD" qui aura pour valeur "POST" et "CONTENT_LENGTH" qui contiendra la taille des données... Les données, elles, arriveront dans stdin (entrée standard). C'est la meilleure solution, en tout cas en C et en Perl...

b) METHOD=GET

Là aussi, on a deux variables d'environnement prédéfinies, REQUEST_METHOD qui vaudra GET et QUERY_STRING qui contiendra toutes les données du formulaire envoyé, sous la forme suivante : "bouton1=contenu1&bouton2=contenu2& bouton3=contenu3...".

Comment accéder à ces variables d'environnement ? C'est très simple ! En Perl c'est par exemple $ENV('REQUEST_ METHOD') et en shell Unix ça serait $REQUEST_METHOD. En C, char * getenv("REQUEST_METHOD") fera l'affaire ;-)

Même si vous n'avez que de faibles connaissances de ces langages, vous trouverez sur http://www.amiganews.com /dbucher/ des programmes d'exemple en Perl (ParseForm.pl) et en C (post-query.c)...

Service compris !

Vous le savez, sur Internet on trouve presque tout gratuitement et les programmes de gestion de formulaires ne font pas exception à la règle.

Voici quelques adresses de serveurs offrant des services gratuits. Si vous en trouvez d'autres, envoyez-les moi. Je ferai une liste et l'enverrai à ceux que cela intéresse...

- http://www.ok88.com/ Excellent site qui crée des statistiques sur ce que les gens ont entré dans votre formulaire, par exemple un sondage...
- http://www.guestbook.de/ Très bon site aussi qui vous permet, lui, d'avoir un livre d'or personnel sur votre site...
- http://www.fxweb.com/ Beaucoup de providers offrent des compteurs assez simples. Ce site vous en offre de très perfectionnés qui ne font pas que compter, mais donnent la proportion de visiteurs par pays, et le nombre de visites qu'ils ont effectué chez vous, etc. Cela n'a rien à voir avec les formulaires, mais c'est un très bon service ;-)))
- http://www.InsideTheWeb.com/

Aires de discussion

- http://www.beseen.com/ La totale ! Livres d'or, statistiques, compteurs, canaux de discussion, aires de discussion, etc.

CONCLUSION

Voilà ! Si maintenant vous n'êtes pas des experts en formulaires HTML vous le serez après avoir essayé tout cela ;-) En effet, j'espère vous avoir non seulement donné l'envie d'essayer la création de formulaires HTML, mais aussi des bases solides pour y parvenir :-)

Le mois prochain (août) il n'y aura pas de journal, donc pas de cours HTML ou javascript... En effet, ceci est l'édition d'été qui compte pour deux mois. Alors, à Septembre!

- Denis Bucher

COURRIER DES LECTEURS

Comme vous l'avez sûrement lu dans les pages précédentes, nous n'avons pas réussi à réunir suffisamment de lecteurs voulant être abonnés pour partir dans cette voie (je ne vous réexpliquerai pas les avantages qui auraient pu en découler, Bruce l'a déjà fait, mieux que je ne le pourrais). J'utiliserai juste une comparaison qu'un spécialiste NT m'a donnée lorsque je lui ai demandé si on pouvait faire tourner un autre programme en même temps que Micro$oft Defrag: "C'est comme changer une roue en roulant : on peut le faire sur une Citroën en jouant avec la hauteur des amortisseurs, mais c'est quand même très casse-gueule". Je pense que tourner en kiosque avec peu de ventes et beaucoup de frais mène au même résultat, mais il faut quand même essayer.

Courrier d'électeur

Madame et Monsieur AmigaNews,

Je remercie les rédacteurs qui depuis plus de cinq ans m'ont permis de croire que je comprenais ce que je faisais avec ma Miga. Avec une mention spéciale pour ceux qui ont rédigé des articles en sachant qu'ils ne seraient pas payés en retour. Je remercie également l'équipe de cinglés qui s'obstine à maintenir en vie ce journal, hors de toute raison.

C'est la preuve qu'ils ont raison.

La toute première fois...

C'est bien la première fois que je m'abonne à un journal. C'est aussi la première fois que j'écris aux "inconnus" qui le réalisent. Mais depuis 5 ans que je lis la revue, des liens se sont tissés, à mon insu.

C'est donc avec surprise que j'ai pris conscience, depuis quelques mois, que si ous n'étiez plus là quelque chose me manquerait. Et je me sens un peu coupable. Et si j'avais, par négligence, une part de responsabilité dans la situation dans laquelle se retrouve le journal? Oh bien sûr, depuis que j'ai un Amiga, je lis AmigaNews. Les autres revues aussi, du temps où il y en avait plusieurs. Mais suis-je pour autant vierge de tout reproche? Je reconnais que je n'ai pas acheté tout le matériel ni tous les logiciels que vous avez présentés dans vos pages. Mais était-ce votre but? En fait, le seul tort que j'aie eu, a été de ne comprendre que la moitié des articles et de ne pas faire l'effort d'apprendre le reste.

C'est pas moi, M'sieur, qui vous ai tiré dans l'dos.

Amiga Roullezzz

Pourquoi muloter à la Miga? Parce que c'était le seul micro que je pouvais transporter dans un sac à dos! Miga et moi, on a fait plus de 5000 kilomètres de stop et de marche sur les routes de France. Etrange critère de choix, n'est-ce pas? Du coup, j'ai semé des AmigaNews (trop lourds!) dans tout le pays. Sans qu'ça pousse, malheureusement...

PS: j'ai failli choisir un Atari!

Time is money

En cinq ans d'Amigaïte, j'ai misé environ 30000 francs sur le cheval. Si j'avais mis cet argent de côté, je pourrais aujourd'hui m'offrir une belle config PC. Avec laquelle je pourrais faire des tas de choses que je ne peux pas faire avec ce que j'ai sous le capot.

Bon. Et alors? Complètement idiot, le calcul. Durant ces cinq années, je me suis bien marré sur l'Ami, gars. Y compris colères, fâcheries, et autres vacheries. C'est ainsi qu'on fait les meilleurs amis. Je ne changerai pas ma Miga contre deux barils de PC. Tant pis pour les mauvais coucheurs.

Amig'à quoi ça cert?

Je n'arrivais pas à relire ce que j'écrivais à la main... C'est aussi simple que ça! Maintenant, ça va mieux. Par contre, j'ai un mal fou à m'y retrouver dans les innombrables versions que je garde. Est-ce un progrès? Grâce à Miga, tout le monde peut me relire. Que ça n'intéresse personne ne me pose pas de problème, ce qui compte c'est qu'on puisse le faire. Bientôt, je m'installerai sur Internet! Pas pour avoir plus de lecteurs. Pour que plus de lecteurs aient la possibilité de lire ma vie, mon oeuvre. Tout cela en toute humilité.

Sam'suffit

Un 1200, une tour, une carte 1240 avec 32Mo, 850Mo de dur, un lecteur CDrom pour les aminets, un 1084 sans "s", une imprimante, bientôt un modem. Quelques logiciels. Que demander de plus? Après le modem, j'aurai terminé mes achats. Bien sûr, Mige et moi, on ne fait plus la route. Trop vieux pour cela. Aujourd'hui, je suis "sédentarisé". Peut-être que je me laisserai tenter par un meilleur écran. En occasion. Ai-je une part de responsabilité dans la faillite de Commodore/Escom/Viscorp/(Gateway2K?)? Je ne crois pas. Une boîte qui ferme malgré des produits prometteurs est mal tenue. Point final.

Six pieds sous terre

Pas moyen de trouver 2500 lecteurs? Je ne pensais pas être aussi "underground". Mais en y réfléchissant, c'est vrai que je n'ai pratiquement jamais croisé la route d'un autre 1200tard (12 sentiers ?). C'est vrai aussi que je me suis bien marré devant la tête du vendeur de la FNAC quand j'ai acheté la printeuse, le mois dernier. Elle est vendue avec un CD gadget pour PC, et il a voulu se servir comme argument. Quand je lui ai dit que je m'en foutais de son CD, il m'a demandé si j'avais un Mac. Non plus. Mais un Amia. Sans Windows. Sans System 8! Il s'est inquiété de me voir partir avec le paquet sous le bras: encore un client à problèmes... Et bien non. La printeuse a démarré du premier coup. Le vendeur ne m'a revu que quelques jours plus tard pour une nouvelle cartouche d'encre (les essais...). Amig à terre, peut-être, mais il bouge encore. PS: significatif quand même que les vendeurs ne pensent même plus à demander sous quelle config va tourner ce qu'ils vendent. J'y retourne bientôt pour un modem, je me choisirai un autre vendeur. Pour rigoler encore.

Ahhh, MigaNews...

Avant d'acheter ma Miga, j'ai fait une descente chez le revuetier du coin. L'embarras du choix! J'ai pas choisi, j'ai pris de tout. Et j'ai continué. Autant qu'il était possible, car le choix s'est vite restreint. Ces derniers temps, j'ai même dû lâcher "l'autre". Il ne me concernait plus. Ne reste plus qu'Amiga News.

Ses articles qui me passent loin au-dessus du mulot, ses renvois aux numéros précédents, ses emballements pour des nouveautés sensationelles qui n'ont jamais vues le jour, ses rédacteurs bénévoles, sa typographie si personnelle, son courrier des lecteurs si réconfortant: savoir que d'autres sont encore plus nuls que moi...

Rien à jeter. Pas même les interminables lamentations de certains. C'est la vie, pas toujours gaie. Vous faites partie de ma Miga au même titre qu'Alice, Gayle ou Lisa. Que l'une de ces parties vienne à manquer, et y'a encore un truc qui dysfonctionne dans cette saleté de bécane.

Chapeau pour la façon de tenter l'ultime essai. La classe! Les "autres" n'ont pas eu cette élégance... Ceux qui râlent? Ils n'ont jamais essayé de publier quelque chose.

Amig'à bientôt?

En cas de malheur, allez-vous continuer sur le web en attendant une éventuelle renaissance sur papier? Ce pourrait être un moyen de conserver et de continuer tout ce que vous avez fait jusqu'à aujourd'hui, de maintenir un souffle d'espoir pour alimenter les quelques Amigatiers francophones disséminés de par le vaste monde.

Jean-Yves Lecrot (44)

Ed: il est vrai qu'il y a cette possibilité de garder, voire sérieusement augmenter, cette "voix" sur internet. Je sais que pas mal de nos

correspondants voudraient faire ainsi. Nous en discuterons ensemble, mais à priori, je ne vois pas de problème.

Tenez bon !

Vous êtes le seul magazine français dédié, dévoué à notre machine. La presse, c'est la liberté de penser, de s'exprimer (différemment ou non). Votre disparition, car c'est bien de cela dont il s'agit, serait une catastrophe difficilement surmontable pour nous tous. En effet, par vos infos, vos news, vos tests, (vos pubs), ... vous contribuez au maintien de la technologie et de l'état d'esprit Amiga. Alors, faisons en sorte que la plume (le clavier) du journaliste ne se taise pas. De plus, l'avenir laisse à penser que nous arrivons dans une période de renouveau (PPC, softs, jeux, etc...). Alors s'arrêter là, à quelques centaines de mètres de la ligne autorisant à continuer, à cause d'une banale, vulgaire, idiote panne d'essence... Dur, dur ! Amigars, faites savoir, criez que vous travaillez sur Amiga, signez vos travaux Amiga, montrez que l'alternative existe, soyez créatifs et montrez-le ! Je ne vous souhaite pas bonne chance, AmigaNews : la chance n'a rien à voir là-dedans. Ce que je vous souhaite, c'est au moins 2500 abonnements. Soyons solidaires, prenons notre avenir en main, abonnons-nous tous !

Eric PINARD
(60 Salency)

Cher AmigaNews,

J'espère que vous avez atteint 2500 abonnés.

Vous ne devez pas vous arrêter. L'Amiga marche mieux en Turquie qu'en France! Ces veinards de francais ne pensent qu'à frimer avec leur P300 qui pourrit sur le bureau. Pour installer un joystick...il faut 1 heure, pour installer un modem, 2 heures, pour installer un clavier......(Booommm) retour au spécialiste... Changement du Cpu.., etc. Message d'erreur hilarant (Clavier non détecté. Appuyez sur 'Enter' pour continuer) Ha Ha Ha!

Bon courage...

This Electronic Data bytes

Ramazan <geral.m@hol.fr> http://www. citeweb.net/Musti/

Hello !

Je me suis abonné le 8 juin (paiement par CCP en Suisse) et je veux savoir si vous allez continuer! En fait, je suis sûr que je ne suis pas le seul à vous ennuyer avec ce genre de message, mais on ne vous le dira jamais assez, votre journal est vraiment excellent. Pas seulement parce qu'il est dédié à l'Amiga, mais aussi parce que vos articles sont vraiment intéressants et détaillés (dans le monde PC ou Mac, je ne vois que PC Expert qui peut être intéressant pour le passionné d'informatique) !

Alors voilà, je ne peux plus attendre, je veux savoir si dès septembre je retrouverai mon magazine préféré! Continuez !

Alexandre Stotzer

Cher ANews

Je possède un A500+ (je compte en changer, mais après mon service militaire) sans disque dur. Depuis quelques temps, il m'est impossible de booter sur le WorkBench, alors que mes jeux marchent sans problème. Pouvez-vous me dépanner ?

Daniel CHAYVIALLE
(78 ELANCOURT)

AB : Là, cela ressemble fortement à un problème de disquette. En effet, les disquettes de WorkBench sont comme toutes les autres, elles ont une durée de vie limitée. Il faut donc en faire des copies (il me semble même qu'il est conseillé d'en faire dès les premières pages du manuel, afin de ranger les originaux en lieu sûr). Par contre, il est vrai qu'il devient difficile de trouver des disquettes 3"5 Double Densité de nos jours... ■

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
06 ASOA audiovisuel, montage sur Draco, infographie sur Amiga Tél 06 68 60 70 82
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
24 Amiga Back, 9 rue Louis Blanc, 24000 Périgueux. Contact foul@perigord.com ou hotamp@perigord. com
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com www.chez.com/bugss/
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours. Web: www.creaweb.fr/pixel-art
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extension 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso. hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Club Microfun, Mairie de Cambon. Tous les vendredi à partir de 21h
83 Association AMIGAzette 83, 67 rue Messager, 83200 Toulon. Tél 0494.611.443, 0494 89.50.97, email amigazette@toulon.pacwan.net, web www.netlinker.com /amigazette. Editrice fanzine AMIGAzette.
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 Chaussée de Wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
1300 Digitalys club Amiga de Wavre 32(0)10.45.49.72
4610 (Beyne) Amicale des Amateurs de l'Amiga - aide - contacts-échanges (sans but lucratif) Tél 04/361.12.53, email a.a.amiga@skynet.be
6180 The Black Tiger Rue du Nord,93 Courcelles. Tél 071/45.82.44
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
Amiga Belgian Club (A.B.C.) Ath & sa région 068/28.57.70, email Bruno.Wagnair@ping.be; Soignies & sa région 067/33.11.81, email sheeva@skynet.be
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~ nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club Usuarios Amiga Zaragoza - Apdo. 246, 50.080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

Abonnements et anciens numéros

ABONNEMENTS
France métropolitaine 11 numéros 360F
Etranger 11 numéros 365F

Service Rapide
DOM 11 numéros 370F
TOM 11 numéros 450F
Autres pays 11 numéros 495F

Pour la France, paiement par cheque, CB, mandat ou prélèvement bancaire (voir ci-contre)

Pour l'étranger (sauf la Suisse et la Belgique), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement. Pour la SUISSE, voir l'encadré ci-dessus pour paiement par CCP. Les CHEQUES BELGES sont acceptés (libeller NewsEdition). Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie.

ANCIENS NUMEROS
Les anciens numéros sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée): 1 à 10 journaux, 15F par journal; 11 à 20 journaux, 14F par journal; 21 à 30 journaux, 13F par journal; 31journaux et plus, 12F par journal **(ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour ..... numéros **à partir du numéro ....**

pour la somme de ....F

Nom...Prénom.......................................

Adresse...

....

N° de CB...EXP...............

Envoyez votre règlement à l'ordre de NewsEdition SARL à : ANews abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse, France. Ou par téléphone (pour commandes par CB) au +33 (0)5 61 47 25 67, ou FAX au +33 (0)5 61 47 25 69 ou par email à l'adresse anews@amiganews.com.

Abonnement par prélèvement bancaire trimestriel
(France uniquement)

Je règle la somme trimestrielle de 98.16F pour une durée libre. Je conserve la liberté d'interrompre l'abonnement, sans frais, par simple lettre.

TITULAIRE DU COMPTE

NOM...

PRENOM..

ADRESSE...

COMPTE A DEBITER (JOINDRE UN RIB)

|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|
Etablissement Guichet

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| |_|_|
N° de compte Clé RIB

BANQUE

ETABLISSEMENT...

ADRESSE..

....

DATE...........................SIGNATURE..........................

Autorisation de prélèvement: J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélèver sur ce dernier, si la situation le permet, le montant des avis de prélèvement trimestriels présentés par NewsEdition SARL. Je vous demande de faire apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte habituels. Je m'adresserai directement à NewsEdition pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

Organisme créancier: NewsEdition SARL Abonnements, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse.	N° national d'émetteur 437 039

REMPLIR ET SIGNER CE BON ET LE RENVOYER AVEC UN RELEVE D'IDENTITE BANCAIRE (RIB) A: AMIGANEWS ABONNEMENTS, 12 RUE BARRIERE, 31200 TOULOUSE

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

ACHETE:

Barette Simm GVP - 16Mo pour GForce 040 - Tél: 06 08 21 95 38 (dépt 92).

DIVERS:

Domaine Public Amiga (en français): utilitaires, jeux, démos, pour tout Amiga. envoyez-moi vos coordonnées pour recevoir mon listing complet sur disquette. ou écrire à: Hoet Raphaël, Rue du nord,93 - 6180 Courcelles - Belgique - tél: 00 32 71 45 82 44 - je m'occupe de vos scanning de photos, documents et restauration disques durs + CDRom pour CDTV & CD-32 à vendre (dépt Belgique).

VENDS:

Amiga 3000T 030 à 25Mhz (18mo ram zip-cdrom - écran 1960 - DD 1GoAV + 100Mo - Rom 3.1), Streamer Tandberg avec bandes 250Mo, Tour quatre périphériques SCSI, écran 19 pouces prises BNC, carte passerelle PC Vortex 486SLC25 avec DD750Mo, aminet 1 à 15. bons prix: faire offre Philippe - Tél: le soir 06 11 87 19 68 (dépt 31).

A1200T, 2Mo chip Ram + 16Mo fast Ram sur Blizzard 1240/40 Mhz, Rom 3.1/WB 3.1, DD 540 Mo IDE, CD-ROM 12x Atapi, FD 1.76 Mo, clavier PC, souris 560 DPI, écran M1438S avec filtre, enceintes amplifiées 15W, le tout cédé: 4500F port compris - Tél: 02 35 21 48 39 (dépt 76).

A600 + 2Mo + HD 80Mo + change Kickstart 1.3 - 2.0 + jeux + soft prix: 1000F frais de port inclus, vds nbrx jeux A1200 - Tél: Mr Gizard 01 34 64 15 26 ap.19H (dépt 95).

Digit Vidéo 24 bits temps réel ProGrob: 750F - table mixage Audio/Vidéo Pal & Y/C AVE5 (incruste l'Amiga sur TV): 2500F - carte son: 150F - Driver Scanners Epson: 200F - Tél: 02 97 27 34 08 (dépt 56).

A 1200 Escom Rom 3.1 en tour ATEO, Blizzard IV 68030/50Mhz + 4Mo, HD 540Mo, lecteur CDRom x 4, lecteur disquettes HD, carte son AURA PCMCIA, interface clavier PC + clavier PC, interface IDE MUX (4 ports IDE): prix: 3500F - écran Multisync M1438S: 1300F - Tél: 04 90 53 62 48 e-mail:gus@aix.pacwan.net (dépt 13).

Amiga 1200 + HD 80Mo plein + lecteur ext. + divers: 1300F - Amiga600 + manette + jeux: 600F prix à débattre - Tél: après 18H30 06 85 53 78 46 ou 03 21 04 61 36 (dépt 62).

Pour Amiga2000 : carte accélératrice GVP A300 I (68030 28Mhz + FPU + MMU + 4Mo): 800F - carte extension mémoire Golem 2Mo (extensible à 8): 350F - carte contrôleur SCSI ICD advantage 2000 (BOIL 3): 350F - Tél: 06 08 21 95 38 (dépt 92).

A1200 + DD540 Mo + Bliz1230/50Mhz + 8Mo+ lect.ext. + écran + souris + CDRom x4 + Squirel A1200 + DD1Go + Bliz1260 150Mhz + kit SCSI 2 + 48Mo ram + lect.ext. + écran 1084S + CDrom x4 + carte 1220/29Mhz + carte ext.mémoire 1200 + divers: faire offre - Tél: 01 42 60 67 19 (dépt 75).

Amiga 2000, moniteur (Philips), clavier, souris avec tapis, joystick, livre + revues sur l'Amiga 2000 + jeux prix: 900F - Tél: 01 49 12 21 60 (dépt 94).



Un mois de Juin très calme; les annonces d'Amiga Inc. auraient-elles refroidi la communauté Amiga? Toujours est- il qu'on retrouve quand même de nombreuses mises à jour des DP phares de l'Amiga. Les nouveautés se font plus rares, mais il reste encore de quoi trouver son bonheur ! Les archives de données (Sons, Demos, Images, ...) sont quant à elles très présentes.

LIMITER LA FRAGMENTATION DE LA MEMOIRE

PoolMem

La gestion mémoire de l'Amiga n'est pas un modèle du genre, loin s'en faut. Les développeurs semblent de plus ignorer dans leur grande majorité que de nouveaux mécanismes ont été mis en place avec l'O.S 3.0 (memory pools). Je pense que tout le monde s'est retrouvé un jour avec un message du genre "impossible d'allouer 2Mo", alors qu'il en reste 5 de disponibles. Ceci est dû à la fragmentation de la mémoire. Les multiples petites allocations effectuées par tous les programmes ont en effet tendance à subdiviser la mémoire en de nombreux fragments. A la longue, outre le problème cité plus haut, il en résulte un ralentissement notable de bon nombre d'applications 'systèmes', dès lors qu'elles manipulent de nombreux petits blocs de mémoire. Les applications qui mettent plusieurs secondes à quitter, ou les gros fichiers en Ram-Disk qui demandent une éternité pour s'effacer, ne sont que quelques exemples des problèmes dûs à cette mauvaise gestion.

Heureusement est arrivé PoolMem (roulements de tambour). Ce patch fait tout son possible pour limiter la fragmentation mémoire. Pour en expliquer sommairement le fonctionnement, disons qu'il se débrouille pour garder séparées les allocations mémoire selon leur type et leur taille. Ce mécanisme réduit grandement la fragmentation et accélère toute les allocations/délectations mémoire. La documentation précise qu'un des plus grands responsables de la fragmentation mémoire est *Intuition* (les layers pour être précis).

Petit test sous *SysSpeed* après installation. Effectivement, ça va beaucoup plus vite! Sur ma carte graphique, je gagne entre 150% et 190% sur les opérations les plus courantes d'Intuition (ouverture, redimensionnement et déplacement des fenêtres).

Avec l'AGA, le gain est en peu moins impressionnant - les opérations graphiques en elles mêmes prennent plus de temps - mais on sent quand même la différence (entre 130% et 150%).

Un certain nombre d'applications (celles qui manipulent beaucoup la mémoire) doivent profiter d'un gain non négligeable elles aussi. On trouve un autre patch dans l'archive : *PatchRam*. Celui-ci améliore sensiblement les performances du Ram Disk, et supprime le bug gênant qui donne toujours zéro comme taille disponible.

Pour finir, un petit fichier texte est Inclus, et donne de précieuses informations pour les développeurs quant à la manière d'utiliser la gestion mémoire de l'Amiga. Une archive que tout un chacun se devrait de télécharger, plus indispensable encore que SetPatch à mon humble avis.

+ Grosse amélioration de la gestion mémoire dynamique, l'aide aux développeurs.
Auteur : Thomas Richter
Freeware : Finies les crises d'asthme de mon Amiga.
Configuration : OS 3.0+
Où : util/sys/PoolMem.lha
Taille : 39ko

Les mises à jour

hypertext_dtc 40.27 et **hguide.hdtc 40.20**.: Mise à jour de ces deux datatypes, corrections de bugs. (util/dtype)

Iconian 2.98t: Cet éditeur d'icône est dorénavant freeware! De plus, quelques problèmes d'incompatibilité avec les cartes graphiques ont été supprimés. (gfx/edit)

ToolManager nous revient en version 3.1.: Ca fait toujours plaisir de voir de 'vieux' DP toujours supportés. Note : A l'attention de ceux qui en sont restés aux anciennes versions pour cause de crashes répétés de la 3.0, sachez qu'une taille de pile de 8192 devrait résoudre tout problème avec l'éditeur de prefs.

BeatBox V2.2: Cette nouvelle version de la boîte à son, nous propose le Drag&drop, une nouvelle GUI avec support CyberGFX, en deux mots une mise à jour majeure.

CDCat v2.2: De nombreuses améliorations pour ce catalogueur de CD, avec notamment une amélioration du mode de tri et une optimisation interne.

Convertor v2.75: Il se voit allégé de nombreux bugs.

ESCUtil v1.86b : Le pilote d'imprimante Epson dispose de quelques Bugs en moins et améliore le mode "nozzlecheck" pour toutes les imprimantes.

MpegA.library v1.1: Cette nouvelle version voit apparaître une version PPC, qui malheureusement ne fonctionne pas avec SongPlayer. Quelques bugs ont disparu.

PCD Manager v4.08: Profite de quelques améliorations.

Raystorm v2.1: Ce Raytracer du DP n'est plus à présenter! Cette nouvelle version voit la disparition de la version 68020 et l'apparition d'une version PowerPC. Il est dorénavant possible de charger des objets LightWave. Le support OpenGL (Storm Mesa) est disponible.

PrintManager v39.10: Il offre quelques améliorations et l'apparition de PopWindows, équivalent à une AppIcon.

Scantek v3.11 : En permanente évolution, Scantek supporte maintenant les scanners HighScanII et E3 plus de Microtek.

XTrace v2.00 : Cette mise à jour majeure, propose de nombreuses améliorations comme l'export des fichiers aux formats Fig, Adobe Illustrator ou encore HP-GL. Xtrace peut dorénavant être utilisé sous CyberGFX.

Ultra 4 v4.5: Ce logiciel de gestion de compte bancaire dispose de quelques améliorations et de nouveaux catalogues.

TTManager v3.3 : Il voit l'apparition d'un menu Item et de la commande Snapshot.

Phone Price v1.45 : De nombreuses mises à jour ce mois ci, pour ce logiciel de contrôle du temps de connexion à Internet, qui nous offre entre autre une optimisation mémoire avec un gain d'environ 100Ko, une visualisation en temps réel, l'ajout du prix en Euro, ...

PhxAss V4.38 : De nombreuses améliorations et bugs supprimés.

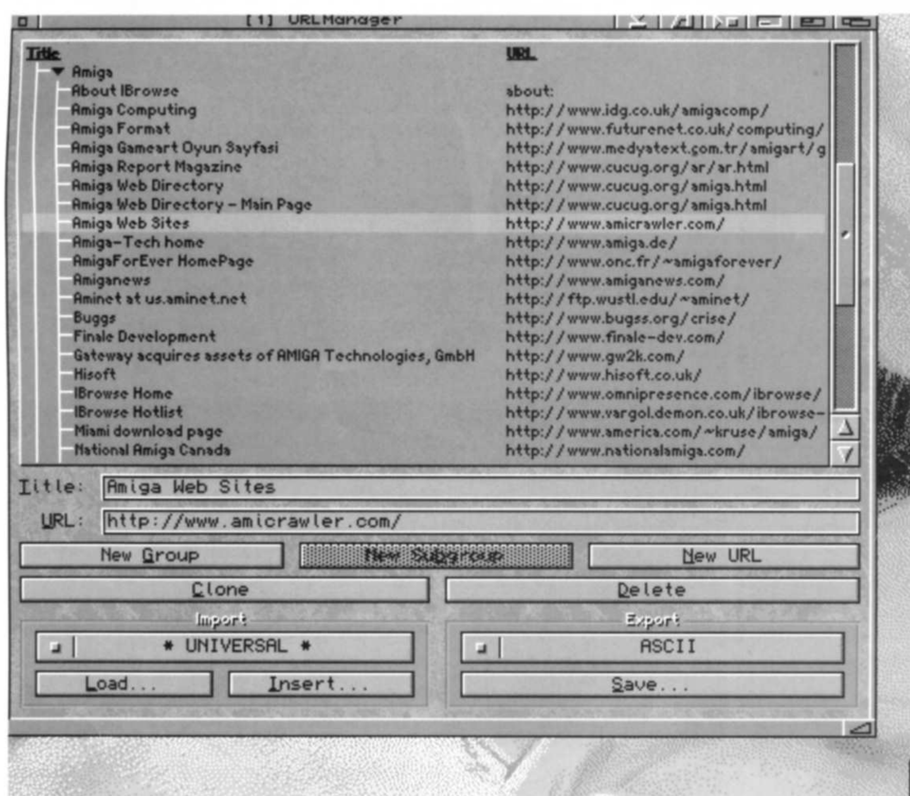
AmiCAD v1.3 : Quelques bugs supprimés et des améliorations que je vous laisse découvrir, comme la fonction BOX.

M2I v5.77 : Améliorations de la routine IFF et suppression de bugs.

Rumble Pack : Pour les amateurs du son mythique de la TB-303, voici un pack contenant des dizaines de boucles et de samples en provenance de cette fameuse "boîte à basses" (mods/smpl /Rumble Pack.lha, 730ko)

Trouvée sur le site officiel CyberGfx, une librairie 3D C++ destinée à la carte graphique CV64/3D. (http://vgr.com) ■

GESTIONNAIRE D'URL

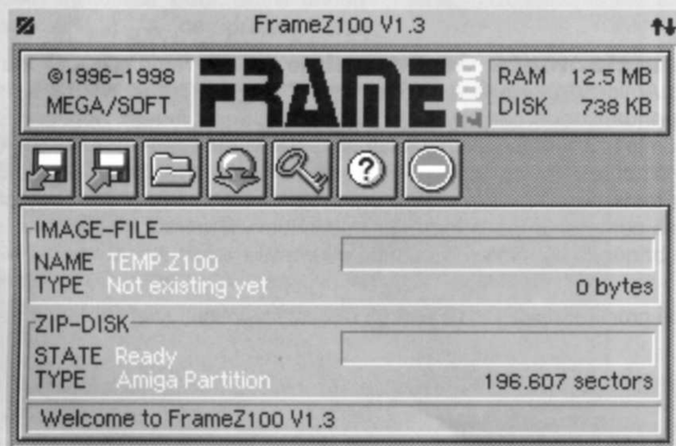


URLManager V1_2b5

Avec cet utilitaire vous pourrez mettre à jour tous les chemins de vos sites internet préférés, en créant vos "hotlist" comme vous le souhaitez. Il vous est aussi possible de créer des groupes ou des sous-groupes afin de pouvoir trier vos adresses en bénéficiant du drag&drop pour le tri. Lors de la création de nouvelles URL, il est possible de créer des alias, afin de vous faciliter la vie. Vous pouvez charger n'importe quelle hotlist de source différente tel que *Internet Explorer, Netscape* (pour les personnes travaillant également sur les PC ou Mac) ou de tout autre browser Amiga, et de le sauver dans n'importe quel format afin de l'utiliser dans votre browser.

+ Pratique a utilisé et simple d'emploi
Auteur : Klaus Melchior
Giftware
Configuration : 2.04+
Taille : 139 Ko

ZIPTOOLS POUR AMIGA



+ comble l'absence des ziptools sur Amiga
- Iomega, pour leur non-support de l'Amiga, malgré les milliers d'exemplaire qu'ils ont du vendre sur cette plate-forme.

Auteur : Thomas Omilian
CD-Ware : envoyez des CD à l'auteur.
Où : disc/misc/Z100.lha
Taille : 98ko

FrameZ100

S'il est possible de connecter un lecteur ZIP Iomega SCSI sur un Amiga, sans même nécessiter un autre pilote que celui de la carte SCSI, il n'en manque pas moins les ZipTools fournis par le constructeur pour MAC et PC. Impossible en effet de bénéficier de la protection hardware par mot de passe, ou encore de l'éjection logicielle. Z100 vient combler cette absence en proposant l'équivalent des ZipTools.

En fait, l'archive contient trois exécutables :

- FrameZ100 grâce auquel il est possible de sauvegarder l'intégralité du contenu d'un ZIP dans un fichier sur disque dur, et vice-versa, d'éjecter le ZIP, ou de le protéger en lecture/écriture avec un mot de passe.
- SafeZ100 gère uniquement les protections, et permet de verrouiller le ZIP. L'intérêt étant que SafeZ100 puisse être lancé automatiquement à chaque insertion d'un ZIP possédant un mot de passe.
- WatchZ100 a pour but essentiel de lancer SafeZ100 lors de l'insertion d'un ZIP protégé.

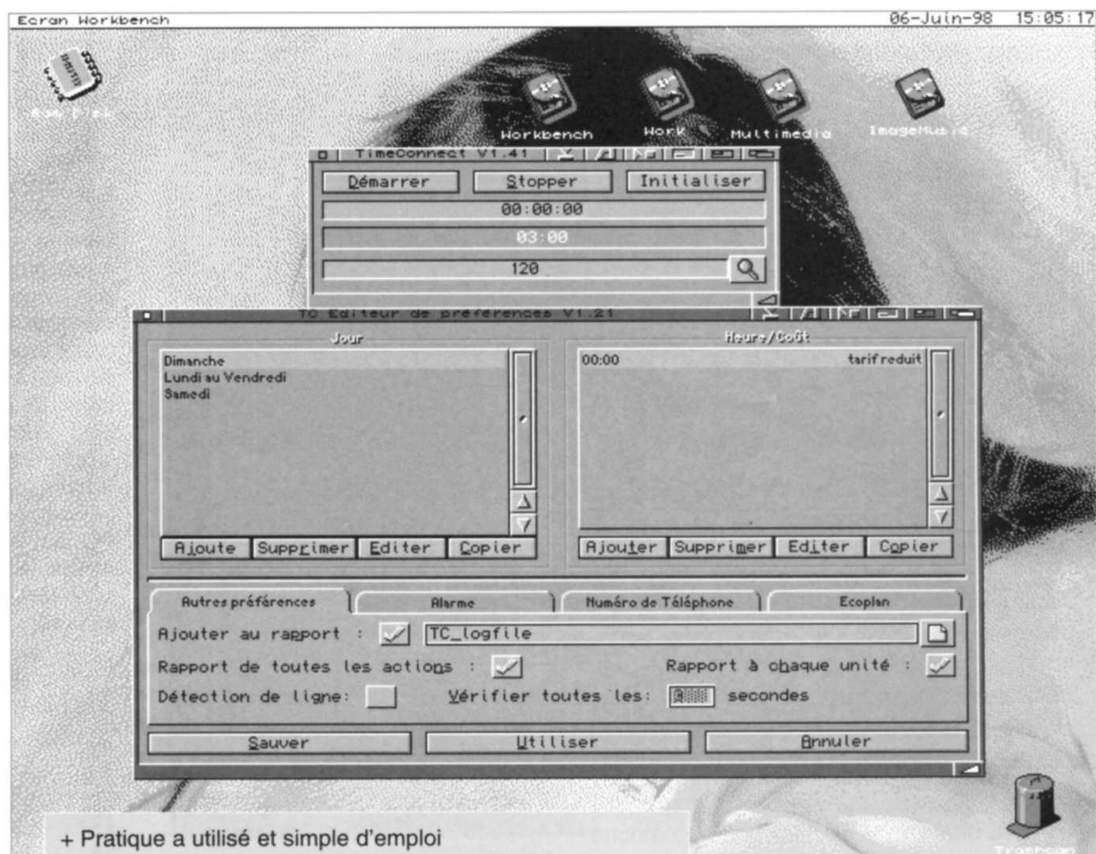
L'interface est - chose rare - plutôt sympa, avec de petites icônes en guise de boutons. En bonus, on trouve des DosDrivers pour les cartouches au format Amiga, Mac ou PC.

SURVEILLER VOS COUTS

TimeConnect V1.41

Après le test de Phone Price sur AN110 , voici un nouveau logiciel qui vous permettra de connaître vos coûts de communication sur internet aussi bien en France, qu'en Allemagne, Italie, etc... Grâce à des fichiers de préférence déjà définis (ou à ceux que vous aurez définis en fonction des tarifications de votre opérateur téléphonique), il vous sera possible à tout moment de connaître le coût de votre communication.

Ce programme est basé sur une interface MUI, et le programme de préférences est très simple à utiliser. Le logiciel est contrôlable par script ARexx pour le démarrage et l'arrêt . TimeConnect peut de lui même s'activer lors de la prise de ligne ou de la coupure. Une partie intéressante des préférences vous permet d'indiquer le temps de sauvegarde du fichier de rapport de connections afin de vous prémunir d'éventuelles GURUs. Cela vous permettra de ne jamais perdre le compte des unités déjà écoulées. Vous avez aussi la possibilité de définir un certain nombre d'alarmes, vous permettant par exemple de limiter le temps de connections sur le WEB afin de vous éviter des coûts de téléphone prohibitifs. Vous pourrez aussi choisir la formule **Temporalis** ou **Ecoplan,** actuellement fournies par *France Télécom.* Vivement une nouvelle version tenant compte d'autres options de France Télécom afin de finaliser l'ensemble des tarifications.



+ Pratique a utilisé et simple d'emploi
- Pas de support des différentes options proposées par France Télécom (hormis Temporalis)

Auteur : PIK JeanFrançois Giftware Taille:100K

TROP DE FENETRES ?

WarpWB 1.2

Qui sur cette planète ne s'est pas retrouvé un jour agacé par un écran Workbench inondé de fenêtre alors qu'il cherchait un programme au fin fond de son disque dur dans le répertoire X qui était lui-même dans le répertoire Y qui était dans le Z.... Bref, sur Amiga il est vrai que c'est vite la pagaille au niveau des fenêtres. Heureusement est arrivé non pas Findus mais *WarpWB*: un petit programme qui ne pèse pas lourd en Ko mais qui rendra bien des services.

En fait, WarpWb est une Commodité que vous exécutez par une commande Shell et qui fermera la fenêtre racine de tout nouveau sous répertoire que vous ouvrirez. De ce fait vous ne vous retrouvez toujours qu'avec une seule fenêtre ouverte sur votre Workbench. Si vous souhaitez désactiver WarpWB, il suffit d'appuyer sur Ctrl pendant l'ouverture d'un tiroir. L'essayer c'est l'adopter.

+ Petit,simple,pratique, et c'est une commodité
- R.A.S

Auteur: Marcus Tobias ShareWare: 30 F

Configuration: Tout Amiga

Où: Utils/WB/WarpWb12.lha Taille: 20K

Les remerciements de Pascal: je tiens à remercier tous les membres du Club Amiga d'Orléans (mon "équipe 45"), qui m'ont aidé à faire de nombreux tests pendant tous ces mois. Avec entre autres Laurent Deneau, Renaud Houdinet <p6mip103@infop6.cicrp.jussieu.fr>, Steve Krieger, Johann Girard Cheron <sammy@hol.fr>, Régis Vincent <siger@hol.fr> et François Gutherz qui ont participé aux tests des DP. Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email <rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.

*- **Pascal Willano***

Comment se procurer ces DP:* CD-Rom : Collection Aminet! (chez les revendeurs).

Nouvelles d'ATO

ATO (ou Amiga Translators' Organisation) est une association dont les membres, éparpillés dans le monde entier, se sont donnés comme but de traduire le plus grand nombre de logiciels possible en un maximum de langues. Les membres d'ATO sont soit traducteurs, soit relecteurs (de traduction), soit les deux en même temps. Tous sont bénévoles, et les traductions vont du logiciel freeware jusqu'aux programmes commerciaux (Vulcan fait traduire ses jeux en français par les membres d'ATO).

A partir du mois prochain, vous serez informés de toutes les traductions dans la langue de Molière effectuées par les membres d'ATO.

Ce n'est pas tout. Pour votre plus grand plaisir, la plupart de ses logiciels (en fait ceux qui ne sont pas commerciaux) seront disponibles en libre téléchargement sur le site d'AmigaNews (http://www.amiganews.com/ato).

ATO recherche continuellement de nouveaux traducteurs/relecteurs. Si vous êtes intéressés pour prendre part à cette activité, je vous invite à aller sur http://ato.vapor. com/ato pour plus de renseignements.

-Damien Naviliat.

EXPLOITER VOTRE MODEM USR MESSAGE PLUS

Message +

Comme annoncé dans le numéro précédent, un des collaborateurs du journal s'est fendu d'un gestionnaire pour les modems USR Message Plus. On ne va pas faire de copinage mal placé, mais il fallait bien le tester ce logiciel, puisqu'il permet à tous les possesseurs de ces modems de les utiliser comme répondeurs téléphoniques. Les possibilités offertes par le programme exploitent la presque totalité des commandes spécifiques mises à disposition par USR :

- Description de l'heure, de la durée des messages vocaux et gestion du message de bienvenue et du message indiquant que la mémoire du modem est pleine.
- Gestion du code permettant l'interrogation à distance, du nombre de sonneries avant la prise de ligne, ainsi que de la mémoire du modem (Effacement, Pourcentage occupé...)

Le programme est "transparent" puisque l'interface graphique (Gadtools ou MUI) montre exactement ce qui se passe: quelle commande est envoyée et quelle a été la réponse du modem. Côté utilisation, c'est très intuitif, l'auteur recommande toutefois de lire les quelques lignes importantes de la documentation avant la mise en route, notamment sur l'horloge interne du modem qui doit être régulièrement initialisée, surtout lorsque le modem est utilisé pour autre chose (Internet, BBS...). A ce propos, des scripts Arexx permettant d'envoyer les commandes adéquates automatiquement, sont fournis pour être utilisés par Miami.

Olitec ayant fini par accepter de donner la documentation technique, une version dédiée aux modems Olitec est à l'étude. Toutefois, l'auteur n'implémentera pas de nouvelles fonctions avant d'avoir reçu au moins 50 cartes postales. Alors, soutenez nos auteurs du DP Amiga Classic, ils le méritent...

Enfin, n'oubliez pas de télécharger la nouvelle Flash ROM (norme V90), disponible pour DOS ou Windows sur le site d'USR : http://www.3com.fr. La version DOS du programme d'update est utilisable avec PC TASK.

+ Très stable (Arexx); vient combler un manque; interface (Gadtools ou MUI) intuitive; 1% de CPU utilisé sur un 030.

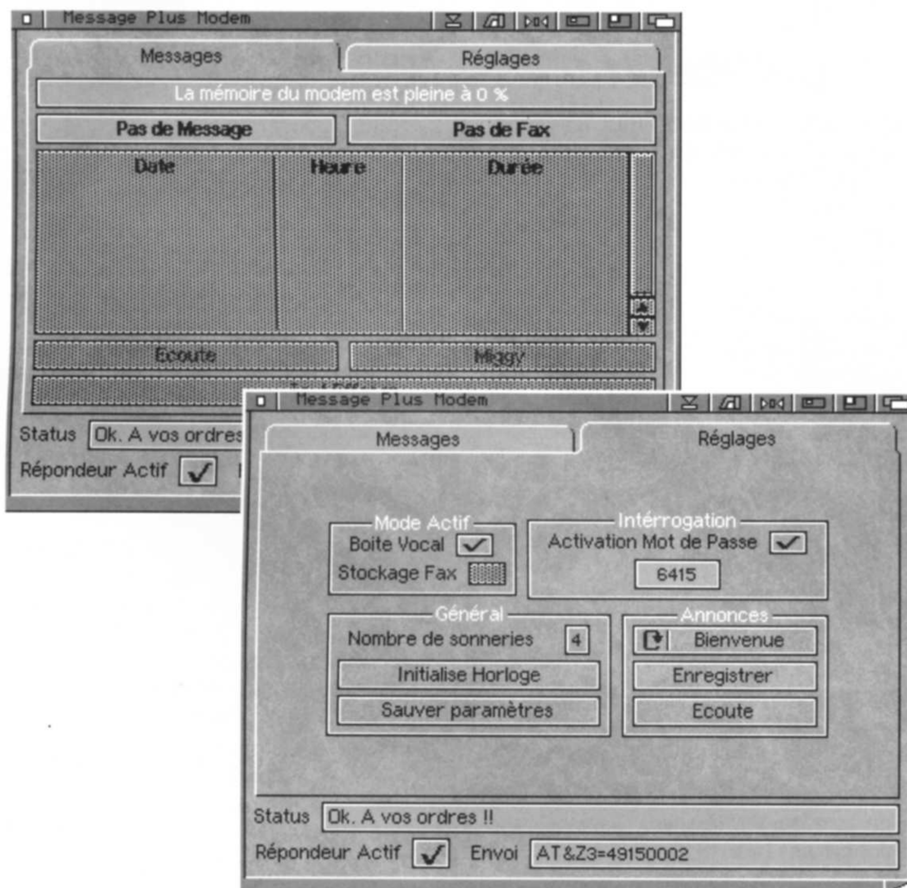
- La possibilité de recevoir les Fax en mémoire n'est pas encore implémentée; documentation en anglais (pour l'instant)

Auteur: Johann Girard-Cheron

Version MUI réalisée par Frederic Rignault

Postcardware

Configuration : - OS 2.04+ et Arexx. - Modem USR Message Plus uniquement.



Reprise de la collection DPAT

Bonne nouvelle, la collection DPAT a redémarré! Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette collection, DPAT veut dire Domaine Public Amiga Toulouse, elle contient des productions Francophones uniquement (logiciels, textes, images, animations...). Vous pouvez donc dès aujourd'hui envoyer ce que vous avez produit, avec autorisation de distribution, à: damy@amiganews.com, ou bien à: NAVILIAT Damien, Les Blaques, 04150 Simiane la Rotonde

Vos oeuvres seront placées en téléchargement sur le site d'ANews, et pourront être incluses dans de futurs CDRoms Amiga Français comme ceux d'AmigaNews. Si vous envoyez vos logiciels, cela veut dire que vous acceptez ces conditions.

NOTE: Si vos archives sont un peu grosses, et que vous voulez me les envoyer par eMail, contactez-moi au préalable.

Pour commencer ce mois-ci, voici des logiciels qui ont été envoyés à ANews, alors que la collection DPAT était arrêtée. J'attends vos productions avec impatience!

AmiCas v2.0

Logiciel de gestion de cassettes vidéo, il possède toutes les fonctions qu'on peut attendre de ce type de logiciel, et en plus, il est gratuit.

Auteur: Jean-Pierre MORRET.

Distribution: CardWare.

ArexxPack v1.0

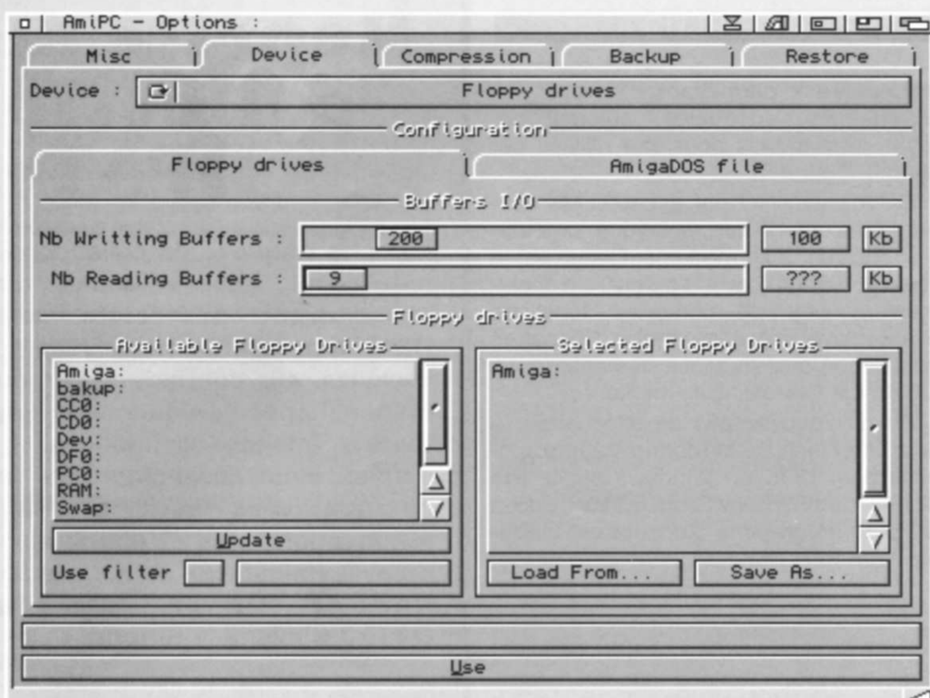
Contient rexxxpk.library, bibliothèque d'interfaçage entre XPK et ARexx, ainsi que divers scripts d'application nécessitant CygnusED.

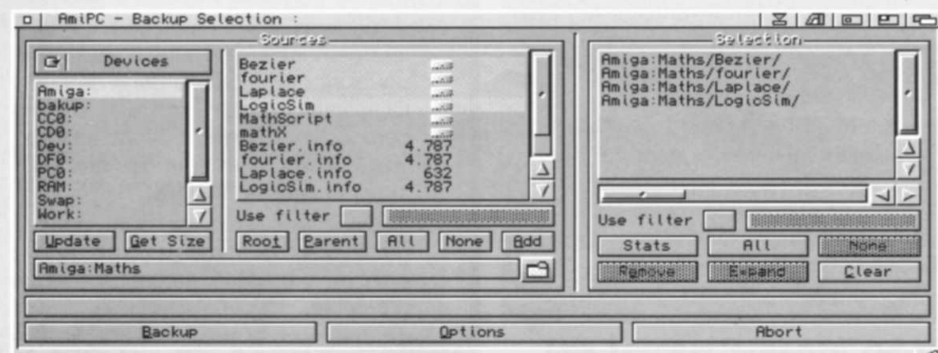
Auteur: Frédéric DELACROIX.

Distribution: FreeWare.

FbBin2Inc & FbBin2Head

Deux petits utilitaires à utiliser sous Shell. Ils permettent de transformer n'importe quel fichier en un fichier de





données pour inclusion dans un source C ou Assembleur.

Auteur: Florent BOIREAU.

Distribution: "CartePostaleWare".

AmiPC_BiBack v1.26

AmiPC_BiBack est un logiciel de sauvegarde de fichiers utilisant MUI et permettant la sauvegarde sur différents supports (disques durs, PC0:...). De plus, ce logiciel permet d'échanger les archives entre les plate-formes PC-Windows et Amiga. Version 68000, 68020 et PC Windows.

Auteur: Olivier LEJARDNIER.

Distribution: Shareware.



GetSize v1.0

Cette petite commodité (qui fonctionne sous Workbench ou Shell) vous permettra d'obtenir la place occupée par un répertoire ou un fichier. Versions 68000 et 68020.

Auteur: Olivier LE-JARDINIER.

Distribution: FreeWare.

Man v1.3

Petit utilitaire inspiré de la commande "man" d'unix.

Auteur: Florent BOIREAU.

Distribution: Domaine Public, code Source C inclus.

NoTitle v1.06

Ce petit utilitaire fait disparaître la barre de titre du Workbench. Cela ne fonctionne pas sur mon Workbench DOpus.

Auteur: Jérôme DANGU.

Distribution: Domaine Public, code source C inclus.

OkToBase v1.80

Base de données programmable, accompagnée d'utilitaires destinés à faciliter la gestion des bases de données. Version de démonstration limitée à 25 enregistrements.

Auteur: Fabien ANSART.

Distribution: ShareWare, 50F.

Stars

Un petit programme qui génère des champs d'étoile, adaptation du programme Stars sorti sur la Fred Fish n°33!

Auteur: Jérôme DANGU.

Distribution: Domaine Public, code source C inclus.

WinDump v1.0

WinDump est une commodité vous permettant d'imprimer, en utilisant une hotkey, toute fenêtre active.

Auteur: Jérôme DANGU.

Distribution: FreeWare.

XLabProcess v0.5

Logiciel de traitement d'images intégrant plusieurs fonctions de traitement d'images, un peu comme dans GfxLab. Il reconnaît les images IFF, GID, PNG, BMP, PCX, JPEG.

Auteur: Xavier Nuel.

Distribution: ShareWare, 50F.



Trans48 II v1.0

Ce programme permettra à tous les possesseurs d'HP48, d'échanger des fichiers entre leur machine et un Amiga. L'auteur fournit aussi un environnement d'édition à intégrer à GoldEd, afin de pouvoir éditer des textes sur Amiga qui puissent correctement être interprétés sur HP48.

Auteur: Jérôme DANGU.

Distribution: ShareWare, 69F. ■

LES EFFETS DE MOVIESHOP (1ère partie)

Le disque d'effets No 8 pour le logiciel de montage vidéo numérique ***Movie Shop*** vient de sortir, excellente occasion de faire un récapitulatif sur ces excellentes transitions à la disposition non seulement des *amigaïstes* mais aussi des *dracoïstes* et des *casablanquistes*.

Ces transitions contribuent à laisser MovieShop dans sa position de leader dans le monde du montage vidéo non-linéaire semi-professionnel. Je tiens à remercier Denis Gauthier pour son aide sans laquelle cet article n'aurait pas été complet. Cet article a nécessité des jours de réalisation, autant pour la préparation des effets et la programmation *ARexx* (MovieShop + *ImageFX*) que pour la mise en page, alors dégustez-le.

Je ne vais pas pouvoir étudier d'effets composés, faute de place. Je suis déjà obligé de couper mon article en deux parties, la seconde sera publiée dans un prochain numéro (Disques de 4 à 8, *Monument* et *Ado-Magic*). Il est déjà bien difficile de faire un compte rendu fidèle de tant d'effets dans un si petit article. Et d'autre part, les vignettes ici présentées ne reflètent pas l'immense champ des possibilités ouvert par tous les réglages à disposition. Les exemples ne sont là que pour suggérer l'effet, souvent tel effet vertical est également possible en horizontal, etc...

Dans la disposition, A,B,C représentent les scènes, X l'effet considéré et $ l'effet "Compose" à rajouter obligatoirement.

Lorsqu'on trouve dans les effets "Start/End, Start=End, Inverse", ceci veut dire qu'on peut avoir la même position de départ que d'arrivée, ou bien des positions différentes, ou bien l'inverse.

Nom de l'effet	No de lignes néces.	Disposition	Description	Réglages
Livrés avec MovieShop				
Alpha ▼	2	A-X-B-C	Masque de transparence	Start/End, Start=End, Inverse
Background	1	X-A-$	Fond coloré avec transparence évolutive ▲	Start/End, Start=End, Inverse Size, Width, Height, Mode, Color, Red, Green, Blue, Alpha
ColorDepth ▼	1	A-X	Réduit à un nombre de couleurs bitmap	Start/End, Start=End, Inverse Depth
ColorToGrey	1	A-X	Conversion couleur vers gris ▲	Aucun réglage
Compose	x		Gère tous les effets cumulés	Reference, AntiAlias, Mode, Hor.Pos, Vert.Pos (pas d'image)
Crop ▼	1	A-X	Découpe une zone	Start/End, Start=End, Inverse Left, Top, Right, Bottom
Dynamic Range	1	A-X	Réduit la saturation éventuelle ▲	Mode, Minimum, Maximum
Delay	1	A-X	Gèle des images pendant un délai	Frames (pas d'image)
Emboss (Relief)	1	A-X ▼	Fait un effet de paier gaufré	Light
Fade	2	A-X ou B-A-X	Fondu enchaîné ou Fade-in ou Fade-out	Fade ▲
Flip ▼	2	B-A-X	Révèle l'envers en tournant	Mode
Freeze	1	A-X	Gèle la scène au point d'entrée	Aucun réglage ▲
Mask ▼	2	B-X-A-$	Fait un masque sur couleur (chroma-key)	Start/End, Start=End, Inverse Red, Green, Blue, Tolerance, Alpha Mode, Match, NoMatch
Mirror	1	A-X	Renverse l'image (hor ou vert)	Mirror ▲

Nom de l'effet	No de lignes néces.	Disposition	Description	Réglages
Mosaic	1	A-X	Pixélise l'image	Start/End, Start=End, Inverse Size, Pixel
Negative	1	A-X	Négativise l'image	Aucun réglage
Nop (No-Operation)	1	A-X	Ne fait rien (mais est utile)	Aucun réglage (pas d'image)
Noise	1	X	Fait un bruit de fond en gris ou en couleur	Mode, Frequency, High Quality
QuickScale	1	A-X	Redimensionnement rapide (1/4, 1/3, 1/2)	Size
Rotate	1	A-X	Pivote et redimensionne l'image	Rotate, Mode, Peak, HighQuality, First Angle, Last Angle, First Scale, Last Scale
Rotate 3D	1	A-X	Même chose mais dans tous les sens	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, Backside, Angle X,y,z, Axis X, Y, Z, Color R,G,B, Scale X, Scale Y, Perspective, Thicken
Shift	2	B-A-X	Remplacement en volet	Mode, Shift
TimeCode	1	A-X	Ecrit le time-code SPMTE	FontName, Pick Font, Red, Green, Blue, X-Position, Y-Position, Darken, AntiAliasing
Trapezium	1	A-X	Déforme en trapèze	Projection, Unit, Flip, HighQuality, Start Left Height, Final LeftHeight, Start Right Height, Final Right Height
Wipe	2	B-A-X	Remplacement progressif	Mode

Disque 1

Nom de l'effet	No de lignes néces.	Disposition	Description	Réglages
Bars	2	B-A-X	L'image vient par volets	Wipe, Shift, Left, Right, Up, Down, LeftRight, UpDown,
CircleWipe	2	B-A-X	L'image grandit dans un cercle	In, Out
Control	1	A-X	Contrôles de couleurs	Start/End, Start=End, Inverse Red, Green, Blue, Brightness, Contrast, Saturation, Gamma
FalseColor	1	A-X	Les couleurs sont falsifiées	Aucun réglage
FlashLight	1	A-X	Flashes de photographes	Flashes/sec, Brighten
Import (Images)	1	X-A-$	Importe une ou des images externes	Image Series, ImportType, Cache, #Images
ImportAlpha	2	A-X-B-$	Importe un masque Alpha	Image Series, ImportType, Cache, #Images
LineArt	1	A-X	Dessin au trait	Contrast

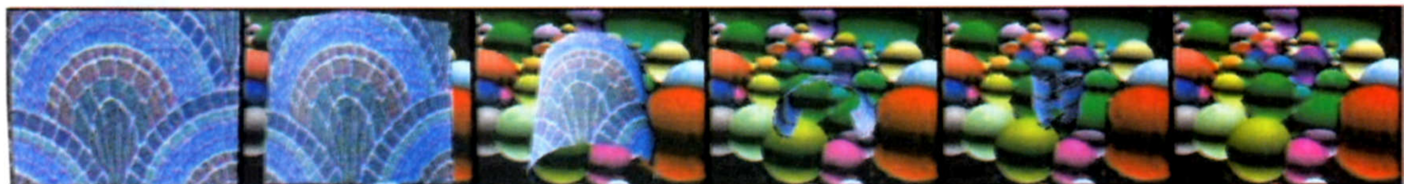
Nom de l'effet	No de lignes néces.	Disposition	Description		Réglages
Scale2	1	A-X	Redimensionne l'image		Start/End, Start=End, Inverse High Quality, Width, Height
Shadow	2	A-X-B-$	Porte une ombre	▲	Start/End, Start=End, Inverse Reference, AntiAlias, Hor. Pos., Vert.Pos.

Disque 2

Cube	3	A-B-C-X	Porte trois scènes sur un cube		Start/End, Start=End, Inverse Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Scale X, Scale Y, Perspective
Explode	2	B-A-X	Fait exploser la scène	▲	Background, Parts X,Y, Position X,Y, RotateSpeed, MinX,Y, Speed X,Y, MinZ, MaxZ, Color R,G,B, Thicken, Perspective, CutOff
Pyramid	3	A-B-C-X	Porte trois scènes sur une pyramide		Start/End, Start=End, Inverse Angle X,Y,Z, Axis
Title	1	A-X	Fait défiler un titre	▲	TextName, FontName1, FontName2, Movement, Format, AntiAliasing, Outline, Special Prefs, Preview
Triangle (T3D2)	2	B-A-X	Ouvre en quatre triangles		Start/End, Start=End, Inverse Draw Mode, Background, Perspective, Thicken

Disque 3

Collapse	2	B-A-X	Implose la scène		Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, Angle X,Y,Z, Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
Cone	2	B-A-X	Projette une scène sur un cône	▲	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, Diameter, LightSource, Perspective
CrossWave	2	B-A-X	La scène disparait en se gondolant		Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, X-Wave 1,2,3 Phase 1,2,3, Factor 1,2,3 Y-Wave 1,2,3, Phase 1,2 ,3, Factor 1,2,3, Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
Composite Filter (CVBS)	1	A-X	Filtre pour sortie composite	▲	Aucun réglage
Cylinder	2	B-A-X	Projette la scène sur un cylindre		Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, Diameter, LightSource, Perspective



Nom de l'effet	No de lignes néces.	Disposition	Description	Réglages
Disc	2	B-A-X	Projette la scène sur un disque	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
Funnel	2	B-A-X	Projette la scène sur un entonnoir	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, Diameter, LightSource, Perspective
HalfSphere	2	B-A-X	Projette la scène sur une demi-sphère	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
PageTurn	2	B-A-X	Tourne la page	Movement, Background, Angle S,E, Parts X,Y, Height, LightSource, Perspective, Filter
Roll	2	B-A-X	Tourne la page en l'enroulant	Movement, Background, Angle, Parts X,Y, Radius, LightSource, Perspective, Filter
Sharpen	1	A-X	Rend l'image plus piquée	Strength
Soften	1	A-X	Rend l'image plus floue	Strength
Sphere	2	B-A-X	Projette la scène sur une demi-sphère	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, AnimMode, Angle X,Y,Z, Axis X,Y,Z Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
Telescope	2	B-A-X	Fait voir à travers des jumelles	Diameter, Distance, Crosshair
Twirl	2	B-A-X	Crée un tourbillon	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, Angle X,Y,Z, Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective
Wave	2	B-A-X	Fait un effet de vague	Start/End, Start=End, Inverse Modus, Background, Angle X,Y,Z, Phase X,Y,Z, Factor X,Y,Z, Parts X,Y Scale X,Y, LightSource, Perspective

LA VIE AVEC MOVIE SHOP

Etant donné l'énorme volume de nouvelles concernant MovieShop, et puisque la rubrique n'est pas passée le mois dernier faute de place, voici deux pages spéciales ce mois-ci.

NOUVELLES DE LA MAILING-LIST : Après un peu d'huile ajoutée par moi-même sur le feu allumé par d'autres sur la mailing-list, concernant l'attitude hautaine et introvertie de MacroSystem envers ses clients et usagers, il semblerait qu'un léger effort de communication chez MSG ait pointé son nez sous les traits de deux nouveaux noms, Dirk Fröhlich et Rafael Dyll. Nous verrons dans quelques temps si ce n'était pas épidermique, mais puisqu'ils ont l'air plus accessible, souhaitons-leur la bienvenue...

SCRIPT : Riccardo Carletti <rcarletti@PELAGUS.IT> a écrit un script ARexx permettant de signaler les images semblant présenter une différence fondamentale avec leurs voisines, permettant ainsi de repérer et d'éliminer les images foireuses, de façon semi-automatique. Attention, ce script ne fonctionne que sous MovieShop 4.6 ou plus.

TRUC POUR LIAISON Y/C : La liaison DraCo vers certains magnétoscopes par câble Y/C donne parfois des résultats plus que décourageants. Une simple résistance de 75 ohms entre le signal chrominance et la terre chrominance sur le câble, suffit souvent à éliminer ce problème.

CONSEIL : Si vous disposez d'une émulation Mac, (*Fusion* ou *ShapeShifter*), ne passez pas à côté du merveilleux programme qu'est *DeBabelizer*. C'est le plus formidable outil de conversion graphique, il connaît une centaine de formats, mais peut en outre exécuter une montagne d'effets précieux en matière de vidéo, surtout qu'il est automatisable.

I GOT A FEELING, OH YEAH : Une démo de machine à sous "Get the feeling" pour MovieShop est téléchargeable à : <http://www.t-online.de/home/mlco.lin> dans le paragraphe "Our products".

CONNEXION PC DRACO: Un simple câble null modem et le logiciel Amiga Explorer 2.0 sur le cédérom Amiga Forever 2.0 permettent de faire communiquer DraCo et PC par le port série.

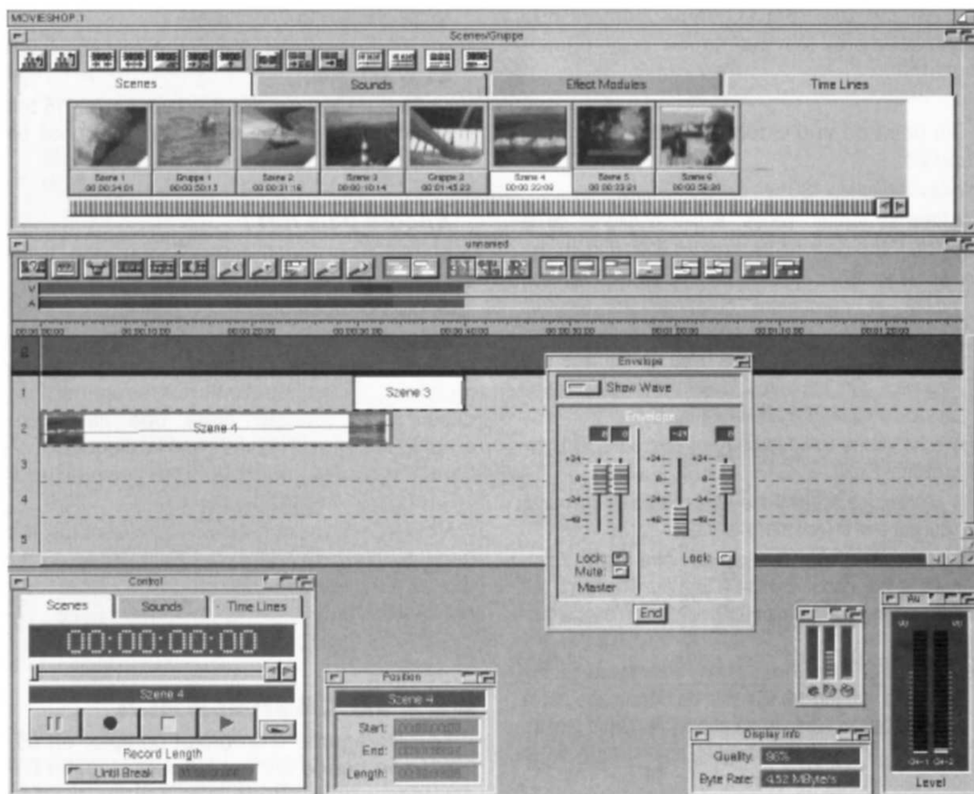


Fig.1: le futur MovieShop 5 - pour Draco seulement. Pour Amiga, la v4.9 sera la dernière

ATTENTION : Attention au format des images dans MovieShop. Il n'est pas nécessaire de calculer ses images en pur PAL (768 x 592), puisque le pourtour sera caché. On peut gagner beaucoup de place en n'utilisant que 688 x 560. Mais en cas de visualisation par projection, il est préférable de vérifier sur un projecteur avant de rendre le travail à un client, car il pourrait apparaître des marges blanches qu'on ne voit pas sur un moniteur.

DU NOUVEAU A WITTEN

RAPPEL DES NOUVEAUTES DE MOVIESHOP 4.5

- Commande à distance des enregistreurs par RS-232, RS-422 et DV.
- Batch-Digitizing.
- Sauvegarde de listes EDL.
- La composante audio d'une liste de montage en arrière-plan sera toujours prise en compte, également lorsqu'une scène qui n'a pas été rendue muette existe au-dessous du tas

MISE A JOUR DE MOVIESHOP 4.8 POUR DRACO

Avant la sortie de la fameuse version 5 qui rompra avec les versions précédentes de MovieShop, une dernière émanation de la version 4 sort avec le numéro 4.8. Elle est déclarée comme enfin libérée du fameux "Audio Shift", le décalage progressif du son sur l'image qui nous tracassait depuis pas mal de temps. Mais, un grand mais, MacroSystem ne garantit pas la compatibilité des projets antérieurs ! Tous les possesseurs d'une quelconque version 4 ont droit à une mise-à-jour gratuite, à condition d'envoyer leur disquette au revendeur NATIONAL (Optyx, 103, Quai du Docteur Dervaux, 92600 Asnières Tél 01 41 11 20 30 Fax 01 41 11 20 31). La version 4.8 est, rappelons-le, uniquement destinée au DraCo.

Toutefois, en dernière minute, j'apprends par les premiers utilisateurs de cette version 4.8 que les problèmes de synchronisation audio-vidéo, loin d'être résolus, se sont aggravés considérablement en plus d'erreurs de chargement FIFO. Ces utilisateurs retournent tous à une version précédente, donc inutile de vous ruer sur cette version 4.8 pour l'instant, attendez une mise-à-jour de la mise-à-jour et des jours meilleurs...

UNE DERNIERE MISE A JOUR DE MOVIESHOP POUR AMIGA

Parallèlement, une version spéciale 4.9 est destinée uniquement au VLAB Motion pour Amiga. Celle-ci sera la toute dernière version de MovieShop pour Amiga, il n'y en aura plus d'autre !

LA FUTURE VERSION 5.0

Après un an de développement, elle devrait être disponible au mois d'août 98. Ce sera la mise-à-jour la plus spectaculaire de l'histoire du DraCo. L'interface a été complètement revue et on peut se rendre compte une fois de plus du "bon goût" artistique de

ses concepteurs (Fig.1). Heureusement que techniquement, les avantages sont époustouflants.

Au point de vue vidéo, voici donc les nouveautés :

Interface utilisateur "3D" en 8, 16 ou 24 bits.

Fenêtres au format "fiches" aidant à gagner de la place. Moins de fenêtres ouvertes donc (Fig.2).

Toutes les fonctions importantes sont accessibles facilement et rapidement grâce à des fenêtres d'icônes-outils. On peut ouvrir autant de scènes, d'échantillons, d'effets et de listes de montage que l'on veut. On peut très facilement déplacer une scène d'un groupe à un autre (Fig.3).

Les échantillons sonores peuvent eux aussi être regroupés (Fig.4).

Les scènes, les échantillons et les listes de montage peuvent être sélectionnés en multi.

Les scènes et échantillons peuvent être rognés (trimmed) à leur début comme à leur fin. D'ailleurs, les échantillons audio sont aussi visibles qu'écoutables (Fig.5).

Les scènes et échantillons seront dorénavant découpés dans une fenêtre spéciale de découpage où, là encore, l'audio sera visible et audible. Cette fenêtre possède une fonction d'appel automatique de la prochaîne séquence (Autosplit)

Le mode multi-caméra, totalement innovant, permet de simuler du montage en direct. On peut y charger jusqu'à six scènes jouables simultanément en petit format, et "en direct" sélectionner la scène définitive à un moment donné. MovieShop assure ensuite le montage correct, mais il est bien sûr possible d'éditer celui-ci ensuite.

La version 5 est capable de non seulement afficher son propre timecode, mais de plus celui de la bande originelle.

TOUS LES EFFETS Casablanca peuvent être à présent utilisés sur le DraCo au moyen d'un émulateur.

En option, des effets de titrage avec un éditeur de textes incorporé est disponible. Les couleurs du texte sont définissables par colour-wheel ou par presets.

La fonction Undo n'est plus limitée qu'en fonction de la mémoire disponible, ce qui assure une sécurité appréciable en cas d'erreurs consécutives.

Au point de vue audio, on peut noter de nombreuses améliorations. Voici les nouvelles fonctions :

Toutes les fonctions applicables aux scènes le sont aussi aux échantillons, si cela a un sens (Fig.10), comme regrouper, cloner, vider, rogner, découper, etc... Durant la visualisation d'une scène, d'une liste de montage, d'un échantillon, le son est audible.

Le mixeur audio a été complètement repensé (Fig.11).

Les canaux gauche et droit d'un échantillon, à présent séparés, peuvent être rendus à des niveaux sonores indépendants, comme toutes les entrées-sorties de la carte audio (Fig.12).

Lors de la visualisation d'une séquence de montage, le vu-mètre fonctionne.

MovieShop peut mixer jusqu'à trois signaux stéréo en temps réel ! Ceci signifie beaucoup pour nous, pauvres usagers qui étions jusqu'à présent obligés de recalculer la ligne audio pour un oui ou pour un non. Ce ne sera dorénavant pratiquement plus nécessaire. Une grande amélioration, peut-être la plus importante à mes yeux, qui va faire gagner un temps précieux lors du montage !

Même les changements d'enveloppe vont être calculés en temps réel.

MovieShop ne travaille plus maintenant qu'en 16 bits stéréo, ce qui semble normal pour un travail de qualité.

Encore plus fort !

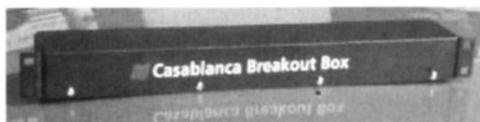
MovieShop fonctionnera sous une nouvelle version de l'O.S. qui prétend avoir un look plus professionel !

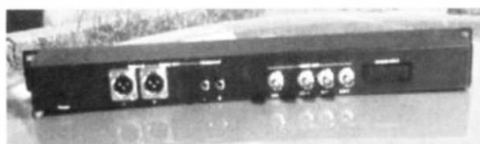
De plus, un nouveau programme de préférences permet d'adapter le système au moniteur, puisqu'il permet non seulement de choisir son modèle dans une liste préétablie, mais qu'il déchiffrera la disquette de caractéristiques normalement prévue pour PC (et parfois Mac)! Inkroyab !

Voilà. On peut dire ce que l'on veut sur les gens de MacroSystem, mais on ne peut pas dire qu'ils ne sont pas efficaces, ingénieux et travailleurs...

DV SUR CASABLANCA

La sauvegarde d'un projet complet en utilisant une bande DV est prévue. L'option DV est nécessaire pour ce faire. La sauvegarde sur bande DAT est également prévue, mais certains streamers ne fonctionneront pas. Allez consulter la liste sur <http://www.macrosystem.de>





BREAKOUT BOX

C'est un module de conversion pour Casablanca qui transformera la sortie vidéo en Y/UV afin de réaliser des connexions professionnelles avec par exemple des magnétoscopes Beta SP d'une part et la sortie audio en XLR. N'importe quelle sortie peut être utilisée, FBAS, Y/C ou DV, mais il n'y a vraiment qu'avec DV qu'une amélioration du signal est effective.

CASABLANCA DISK 5

La disquette d'effets pour Casablanca numéro 5 5 (V1.1 débogé) est disponible.

Elle apporte les effets suivants : Bildteiler, DB, Diagonal, Jalousie (store vénitien), Nebel (brouillard sur le pourtour), Relief 2, Schlieren (franges), Schockzoom, Sonnenstrahlen (Rayons de soleil), Wasserwellen (Vagues).

DU NOUVEAU CHEZ LES AUTRES

ALPHA MAGIC VOL.1

Un nouveau cédérom d'effets Alpha pour MovieShop. Il a été entièrement réalisé par Thomas Albinus. Ce sont donc des séquences d'images en 256 niveaux de gris, mais le plus souvent en noir et blanc qui permettent des effets de transitions entre deux scènes. La palette d'effets est très intelligemment conçue et certains effets réalisés à base de petits carrés qui suivent des trajectoires tramées sont vraiment très intéressants. L'avantage de ces effets est qu'ils se démarquent radicalement des effets "calculés" jusque là disponibles pour MovieShop. Un autre côté appréciable est qu'on n'a pas à les calculer et que le calcul de Timeline est assez rapide. L'inconvénient est qu'ils prennent beaucoup de place, mais ce n'est pas grave puisqu'on peut les laisser sur le cédérom.

L'inconvénient du cédérom est qu'il n'est disponible qu'en allemand... et que la doc est assez vitale pour savoir quoi faire, car il n'y a pas d'installation automatique ! Le cédérom est disponible chez IOM Film- und VideoProduktion, Michael Burkhardt, Kornhausacker 56, D-95030 Hof/Saale, Allemagne. Prix DM 149 plus le port DM 13.

ADOMAGIC 2 : Bien caché et jamais signalé, voici le deuxième cédérom d'effets Adorage-Magic de chez ProDad pour MovieShop. Je ne l'ai pas encore essayé mais voici la manière d'arriver jusqu'à lui : <http://194.123.204.15/de/frameset.html> puis cliquer sur "Service" et ensuite sur "Weiterfuehrende Links". Je n'en sais pas plus mais je vais investiguer. [ProDad]

CASA NEWS : Sur les pages de MacroSystem, PC-Link et Akaba pour Casablanca sont annoncés. Akaba est un programme de dessin programmé par Thomas Dorn, le créateur de Xi-Paint. Allez voir ça sur <http://www.dorn.at>

MOVIE IFX

MovieIFX est devenu un exécutable depuis le mois dernier. Consultez <http://www .psi-corps.demon.co.uk/movieifx>.

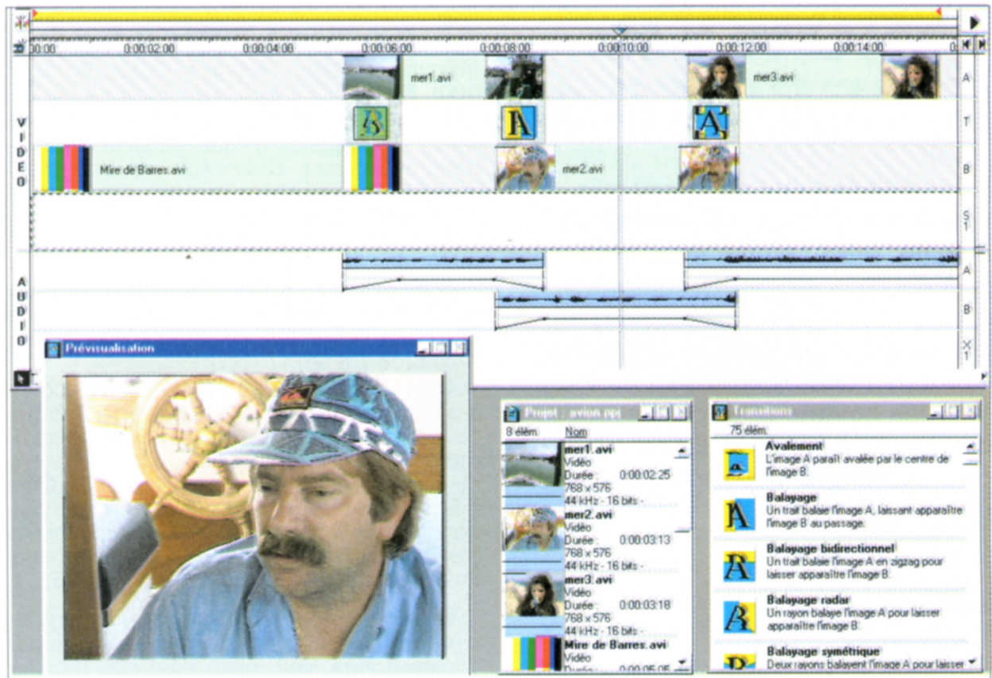
Mais Gary Leach ne peut poursuivre sa tâche sur ce programme tant qu'il n'aura pas reçu les spécifications de chez MSG. En attendant, il écrit des scripts sur commande, envoyez-lui vos souhaits. <gary@ psi-corps.demon.co.uk>

Regardez sa page <http://www.psi-corps. demon.co.uk/movieshop.html> et les scripts "MultiSceneLoad.rx" et "MultiSceneSave.rx". Quant à ceux qui auraient eu des problèmes avec MovieIFX à propos de la "rexxapp.library", essayez la version de cette dernière sur <http://www.newtek.com/ tech /upamiga.html> ■

Magic 2000 de SATV

Un concurrent pour Casablanca

Créé par MacroSystem, le Casablanca rencontre un vif succès depuis sa création. L'idée de son concepteur était de permettre aux vidéastes de s'adonner aux joies et plaisirs du montage virtuel, tout en s'affranchissant des problèmes liés à l'informatique. Pari gagné: les Casablanca (à base de technologie Amiga) se vendent comme des petits pains, et rien ne semblait perturber leur marche en avant. D'irréductibles normands vont peut-être venir altérer la belle confiance affichée. Satellite et Télévision (SATV) a en effet développé sa propre solution, la Magic 2000, et elle présente bien des atouts.



Configuration

Le Magic 2000 est articulé autour d'un PC Pentium MMX 200 logé dans un boîtier desktop au design SATV. Il est doté d'une carte d'acquisition SATV DX 1000 (connectique composite et YC), d'une carte son (carte fille de la précédente), de 64 MO de RAM, d'un lecteur de CD-ROM, d'un lecteur de disquette, d'un disque dur extractible ultra DMA 8 Go (une partition système de 700 Mo et une de 7,5 Go pour la vidéo) et d'un écran 15 pouces. L'ensemble tourne sous Windows 95 et le logiciel de montage Première 4.2, modifié pour la cause par SATV. L'ensemble est proposé au tarif très attractif de 19990F en version 8 Go, et 25990F en version 16,8 Go. A noter que le Magic 2000 se décline en deux configurations commercialisées au même tarif: une "analogique" (cf ci-dessus) et une numérique. Il est possible de débuter avec une solution "analogique" et ensuite de la faire évoluer vers une solution DV. Seuls les frais de port seront à la charge du client.



Démarrage

La machine démarre sous DOS et après apparition d'un titre "Magic 2000" et de l'inscription SATV, l'écran de Première 4.2 s'ouvre. On ne peut faire plus simple. Premier contact: je presse la touche F12 et la fenêtre de visualisation apparaît sur l'écran de Première. On lance l'enregistreur, capture une à une les séquences que l'on prend soin de nommer. Il suffit ensuite (via la touche F9) d'appeler une à une les séquences à l'intérieur du chutier et de les placer sur la time line sur une des 99 pistes disponibles, et de placer les transitions (75 disponibles) sur les pistes prévues. Il existe aussi une fonction titrage trés évoluée avec gestion des couches et 100 polices vectorielles. Il est très facile également de réaliser des insertions sonores à partir d'un CD audio ou d'une source vidéo.

La version de Première développée pour le Magic 2000, présente la particularité d'être plus dépouillée que l'originale, par souci de simplification au premier abord (la barre des menus n'est pas accessible), mais dispose de toute la puissance qui a fait la légende de Première: gestion des trajectoires, des filtres, de l'alpha channel, pilotages de scopes par RS232 et 422, import et export d'images, etc.

Evolutivité

Le Magic 2000 n'est pas un produit fermé et son évolutivité a été bien pensée par son concepteur. Par l'adjonction d'un nouveau tiroir logiciel (disque dur), le Magic devient un PC et il est ainsi possible de retoucher ses images avec Photoshop ou mapper des séquences sur des primitives avec Boris Effect etc. SATV prévoit aussi une version Magic temps réel multiprocesseur pour la fin de l'année, et aussi, de commercialiser un package Magic DV+Sony DHR 1000 pour 40000F. D'autres projets sont aussi à l'étude et je ne manquerai pas de vous en parler. Bref, le Magic 2000 n'est pas un produit figé.

Conclusion

J'ai adoré le concept du Casablanca dès sa sortie et je ne peux qu'être admiratif pour le travail effectué par SATV. Le Magic 2000 offre à mon avis le meilleur rapport qualité/prix du marché pour ce type de matériel. J'ai utilisé deux sources Hi8 pour mes essais (une mono CCD Canon A2 et une Tri-CCD Sony EVW 300). En sortie, mes images reportées sur bande sont impeccables (compression dans ce cas environ 5/1) surtout les images sorties de la Tri-CCD, ce qui confirme la qualité de la carte d'acquisition. Décidément, les vidéastes sont gâtés et ont le choix aujourd'hui entre deux solutions de grande qualité: Casablanca et Magic 2000. Par pitié, ne me demandez surtout pas de choisir.

Merci à SATV pour le prêt du matériel.

POWER EFFECTS 2

Il y a déjà pas mal de temps que cet additif à Art Effect est sorti sur le marché. Mais comme vous avez déjà pu vous en rendre compte, il n'est pas toujours évident pour un journal de se procurer des produits à tester. Certains arrivent très vite, d'autres comme celui-ci coincent un bon bout de temps et il faut avouer qu'il est un peu tard "lorsque l'essai paraît".

DEBALLAGE ET INSTALLATION

Une fois le paquet ouvert, on découvre un cédérom et rien d'autre. Pas de manuel, mais la surprise de ma vie a été d'ouvrir l'étui de cédérom et d'y découvrir... une disquette! Evidemment, vendre une disquette à ce prix-là ne fait pas bien.

A part cela, la disquette contient quatre installations différentes, soit en allemand, soit en anglais, et dans chaque langue, pour version d'*Art Effect* V1 ou pour V2. Double clic, pas de dialogue, installation, c'est fait.

ESSAI

Ce sont des effets exclusivement, ils sont au nombre de 9, répartis dans les différentes classes d'effets. En application à partir de la version 2.0, chaque effet a sa commande ARexx.

● **Cristallise** : Cristallisation, comme on peut s'en douter, c'est à dire une mosaïque irrégulière. Deux réglages: Size (de 2 à 100), Rough (de 1 à 4).

● **Pointise** : Filtre l'image par des trous ronds de diamètre unique réglable et librement espaçables. Deux réglages: Size (de 1 à 100), Radius (de 1 à 100). Une option "molecular" regroupe un peu les trous comme des modèles plastiques d'atomes en molécules, du plus bel effet.

● **Fish Eye Lens** : Effet de distorsion sphérique comme dans un objectif photographique à très large ouverture. Un régge : Angle (de 1 à 90).

● **Extract Detail** : Ceci est sensé accentuer les fins détails à l'intérieur de l'image, j'avoue ne pas avoir très bien compris comment. A 1, on ne voit que les composantes couleurs (c'est-à-dire dans intensité, sans noir ou blanc). A partir de 2, on ne voit plus rien que des points, et plus on augmente plus cela fait une espèce de flou piqué (vous imaginez...). Un réglage: Size (de 1 à 25).

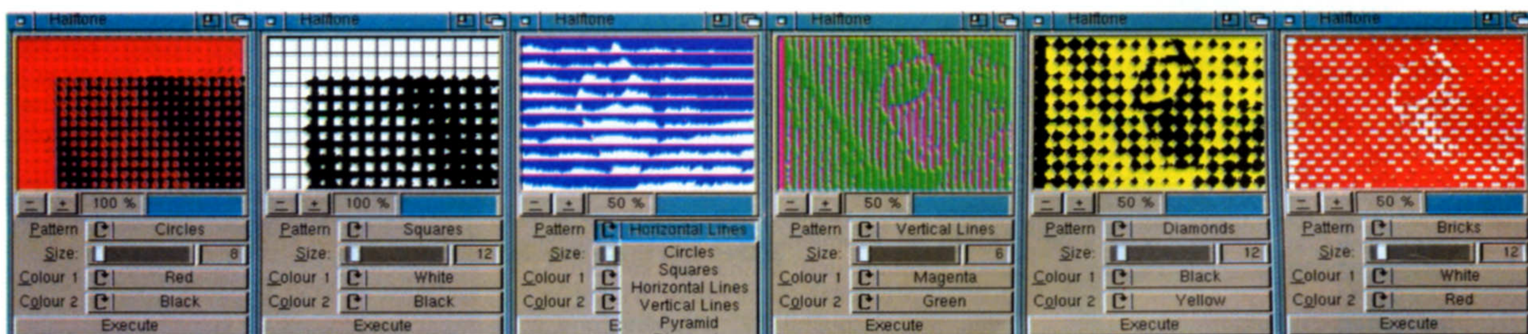
● **False Colour** : Fausse couleur, le principe est simple, chacune des trois composantes (rouge, vert, bleu) peut être remplacée par elle-même ou une autre, plus une négativisation de chaque. Cela fait pas mal de combinaisons (3x3x3x2x2x2=216). Six réglages comme on vient de le voir.

● **HalfTone** : Pour tramer (comme dans l'impression offset, ou à l'extrême comme le peintre pop américain Roy Lichtenstein), bref d'énormes possibilités avec toutes les options. Quatre réglages : Pattern (crecles, carrés, lignes horizontales, lignes verticales, pyramides, têtes de diamants, briques), Size (de 1 à 128), Colour 1 (8 presets plus les couleurs A et B), Colour 2 (même chose).

● **Lens Flare** : Tout le monde sait maintenant ce qu'est un "lens flare", beaucoup de variation ici, mais c'est de loin le pire résultat que j'aie jamais vu en la matière (ImageFX est très, très loin devant). Treize réglages : X, Y, (position), Size (de 1 à 200), Bright (de 1 à 200), Colour (8 presets plus les couleurs A et B), Ray Number (de 1 à 100), Ray Type (aléatoire ou uniforme), Ray Width (de 1 â 100), Ray Bright (de 1 à 100), Halo Radius (de 0 à 100), Halo Width (de 0 à 100), Halo Bright (de 0 à 100), Presets (Nuclear, Shine, Spotlight, Star, Sun).

● **Lightning** : Censé simuler un éclair, qualité encore plus médiocre que Lens Flare, je dirai carrément inutilisable, sauf pour des effets spéciaux n'ayant rien à voir avec l'orage, des segments rectilignes et c'est tout (alors que cela fait déjà plusieurs années qu'ImageFX les gère magnifiquement et qu'ils y sont de plus animables). Huit réglages : Glow (de 0 100), Colour (8 presets plus les couleurs A et B), Direction





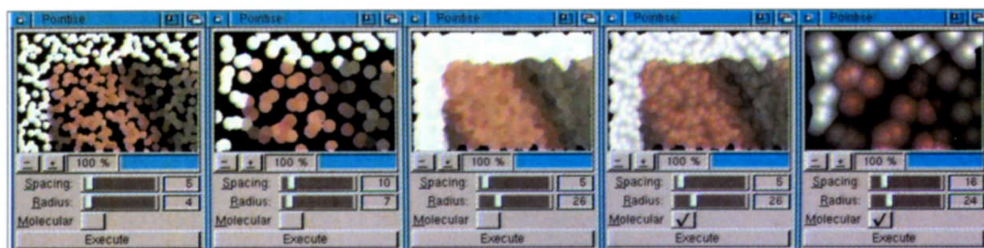


(gauche-droite, d-g, haut-bas, b-h), Turn Angle (de 0 à 45), Lines Width (de 1 à 100), Lines Length (de 2 à 100), Branch Amount (de 0 à 100), Branch Length (de 1 à 500).

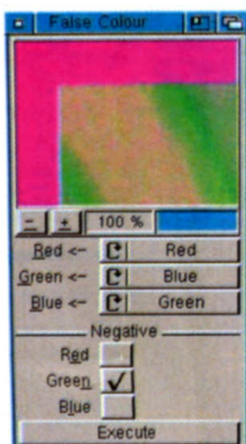
● **PatchWork** : J'aurais appelé cela carrelage, car c'est exactement ce que ça fait. Deux contrôles : Size (de 2 à 256), Bevel (chanfrein de 0 à 100).

CONCLUSION

A part les éclairs et les lens flares, des effets intéressants mais pas transcendants. On peut vivre sans. DM 69 pour une disquette, c'est peut-être un peu cher pour ce que c'est. On ne peut pas dire non plus que ce soit du vol, sept effets sont annoncés sur la couverture et on en trouve neuf dedans...

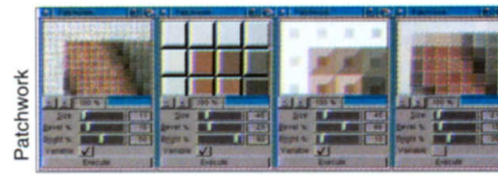




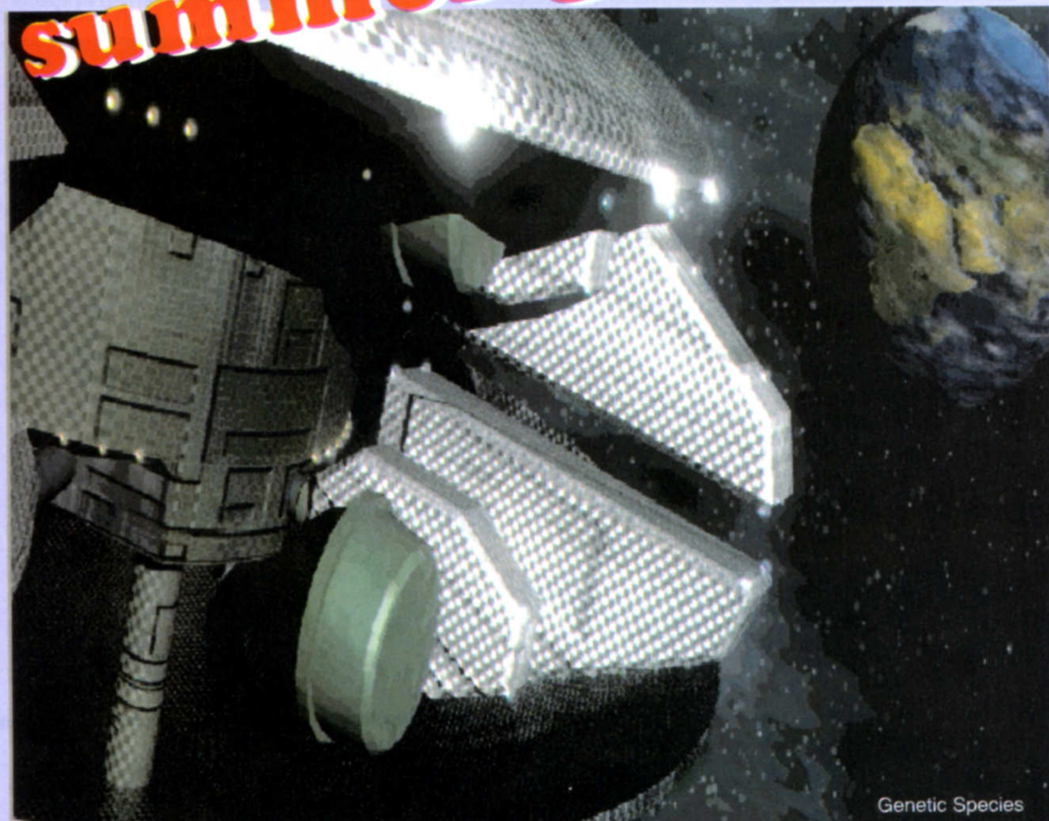



Fish Eye


Crystallise


Patchwork

Summer time, summer games


Genetic Species

Pour certains les examens sont passés, pour d'autres, il est l'heure de quitter le bureau et d'aller flemmarder au soleil. Il est temps d'aller lire ANews sur la plage, histoire de faire un peu de pub. C'est l'été quoi. Mais, pour les jeux Amiga il n'y a pas de vacances qui tiennent. Les annonces se multiplient, les tests reviennent et la rentrée s'annonce grouillante de nouveautés. Comme si ça ne suffisait pas, les Bitmap Brothers ont décidé de revenir sur leur machine fétiche ! Prenez votre surf, on va faire un tour sur la vague ludique de l'Amiga...

Le retour des frères du Bitmap

Quand on parle de légendes sur Amiga, on parle de *Psygnosys, Factor 5, Blue Byte* etc... et les ***Bitmap Brothers***. Souvenez vous : vous avez tous dû jouer au moins une fois à *SpeedBall 1 et 2, Xenon 1* et *2, Gods, Magic Pockets* ou



Chaos Engine. Hélas, c'est après le mitigé *Chaos Engine 2* que la légende s'arrêta et alors que *Z*, un jeu de stratégie temps réel, était prévu, les Bitmap Bros annoncèrent qu'ils laissaient tom-



ber l'Amiga. Et bien ça, c'était il y a deux ans, car aussi incroyable que cela puisse paraître les Bitmap Bros sont bel et bien de retour! Et quel retour! Le fameux Z est bien en cours de portage sur Amiga et sur PowerPC s'il vous plaît! Il s'agit d'un jeu dans le style de *Command&Conquer* (et oui encore un d'annoncé et aucun n'est sorti!) qui oppose des armées de robots dans un style assez décontracté: imaginez un colonel robot portant un chapeau de Yankee et fumant le cigare... Lorsque le jeu était sorti sur PC, il avait à l'époque bonne allure et semblait agréable à jouer : le résultat ne devrait pas être différent sur Amiga. Un mail des Bitmap me confirme la chose et qu'une annonce conjointe avec ClickBoom sera bientôt faite.



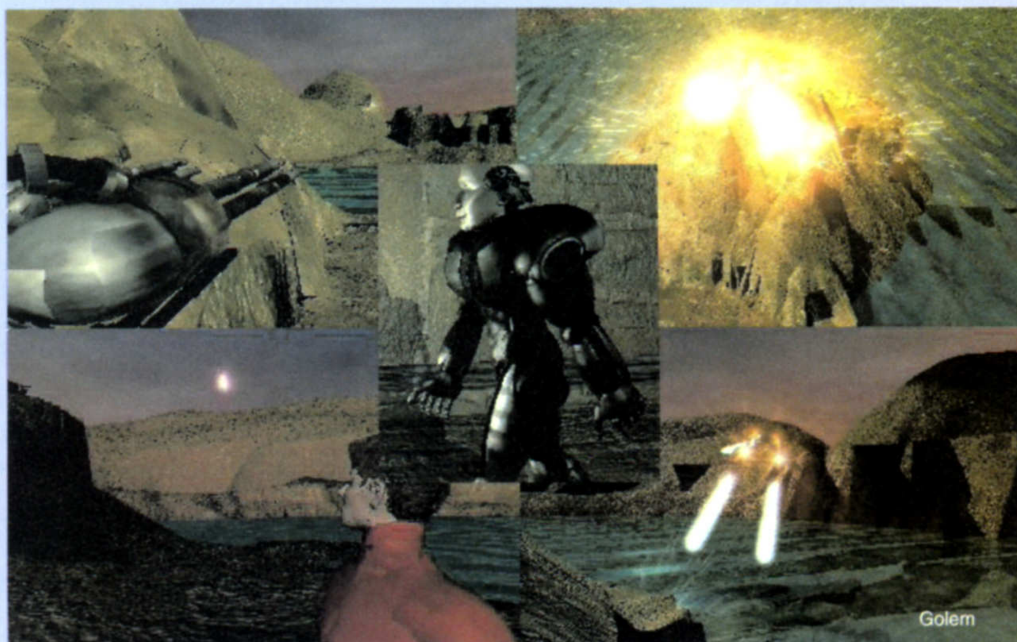
Aucune date pour l'instant, mais ça devrait être là avant Noël...

Une vague de News en vrac...

• **Golem** est un jeu attendu depuis longtemps. Il ne lui manquait plus qu'un éditeur. C'est chose faite avec Power Computing qui avait édité Breathless à l'époque. Golem est un jeu interactif qui se joue à partir du CD. On pourrait résumer le concept à une énorme animation que vous dirigez. Ce sera une aventure/action qui se déroule en 4096

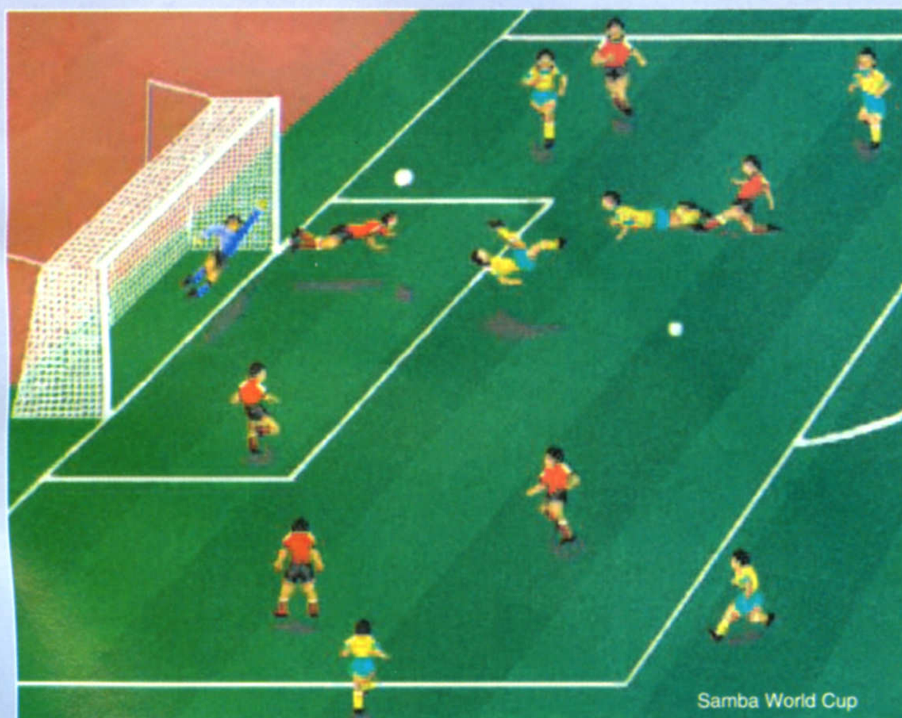
(tiens, j'ai déjà entendu ce chiffre quelque part...). L'humanité a été asservie par les robots mais un savant a réussi à créer le Golem, un droïde à diriger pour


Golem


Golem

détruire l'ennemi: innovant non ? Bon, si le scénario ne brille pas par son originalité, en revanche, la technique promet d'être surprenante. Ce sera en effet le premier film interactif pour Amiga avec des séquences cinéma, l'ambiance sonore interactive et tout et tout, tant et si bien que le jeu tiendra sur 2 CD! Plusieurs sous-jeux seront au menu: une aventure, un beat'em up, un combat spatial et des surprises. Un 030 et un CDx6 sont requis pour tirer le meilleur de Golem et une version carte graphique est prévue. Sortie dans le courant de l'été.

● L'Amiga n'y échappera pas, un jeu basé sur la coupe du Monde va venir ravir les fans du ballon rond. C'est **Samba World Cup** et ça nous vient de Sayonara Software. Bonne nouvelle, on pourra y jouer à deux et il ne s'agira pas d'un énième jeu d'action, ni d'un énième jeu de gestion. Non, ce sera un énième jeu d'action ET de gestion ! Seront gérés les transferts, les statistiques, les divisions, les coupes européennes et bien entendu, la sacro sainte World Cup. On nous promet des voix digits de commentateurs (n'est-ce pas mon ptit Jean Mimi?) et différentes conditions météo pour les matchs. Le jeu est prévu pour AGA, ECS et cartes graphiques et sortira en version CD et disk. Les amateurs pourront se consoler si la France a perdu plus ou moins tôt dès le mois de Juin. Allez les Bleus quand même...


Samba World Cup



● **Fortress of Fear** avance, lentement, mais il avance. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de rôle en 3D isométrique qui n'est pas sans faire penser à Diablo sur PC. Il se déroule dans une époque plus ou moins


Fortress of Fear

moyen-âgeuse où les hommes luttent contre les Dragons. Ces derniers ayant perdu aux tirs au buts il y a quelques centaines d'années, les voilà qui reviennent pour la revanche. Mais c'est sans compter sur vous, un jeune aventurier (au choix garçon ou fille) ayant juré de faire redescendre l'équipe des Dragons


Fortress of Fear

en deuxième division. Le jeu sera normalement prêt pour la fin de l'année et il faudra un 030, un CD et 4 Mo pour le lancer. Les fans de RPG peuvent se



Lambda


Lambda

réjouir car les screenshots sont de plus en plus beaux et le scénario comportera de nombreux rebondissements.

● **Lambda** n'en finit pas de se faire attendre. Les screens shots filtrés au compte-gouttes par l'auteur sont splendides et il devient de plus en plus dur de se contenter de l'ancienne démo jouable. Le jeu a été entièrement recodé en C pour la version Pc en utilisant la FPU. Rassurez vous la réecriture pour Amiga se fait elle en assembleur et désormais un FPU sera obligatoire (les gains de performances sont paraît-il importants). En revanche, une version PowerPC est fort peu probable, ainsi qu'une version optimisée pour la Virge de la CV64 3D et le Permedia 2 de la BVision PPC. C'est fort dommage, surtout pour la version PPC car vu que le jeu est écrit en C pour Pc, une simple recompilation sur PowerUP pourrait donner de grands résultats. L'auteur se défend en disant qu'il n'a pas le matériel nécessaire pour cela. Quelqu'un lui prêtera-t-il une carte ? Ou bien une âme charitable prendra-t-elle à son compte la conversion sur PowerPC ? L'auteur ne demande pas mieux. Si vous vous en sentez capable mailez donc à mkalline@cc.hut.fi et vous ferez des heureux (dont moi !).

● Pour ceux qui sont souvent dans la lune, HomeGrown Software a sorti la première démo jouable de **MoonBases**. Il s'agit d'un wargame temps réel à la Dune II dans lequel il faudra construire, entretenir et défendre ses bases lunaires. Fort malheureusement le jeu prend d'emblée une mauvaise direction. Les graphismes sont desespèrement gris et ternes, les bâtiments sont franchement moches et l'aire de jeu n'occupe que la moitié de l'écran. En contrepartie ça bouge très bien, les sons digitalisés sont sympas mais ça ne suffit pas pour rattraper la sauce. Vos ennemis sont identiques à vos troupes mais de couleur différente, si c'était aussi le cas pour Dune II, au moins ce dernier s'en tirait par des graphismes plus réussis et une interface souple. Dans MoonBases les différents ordres sont représentés par des boutons si moches qu'on se demande à quoi ils servent : heureusement qu'un texte automatique s'affiche quand on balade la souris dessus. Bref, alors que Z, Napalm et Forgotten Forever paraissent rivaliser de beauté et d'avantages, MoonBases fait pâle figure. Remarquez, sur la lune, c'est pas bien joli le paysage aussi... La démo se trouve sur aminet/game/demo ou www.eclipse.co.uk /homegrown/

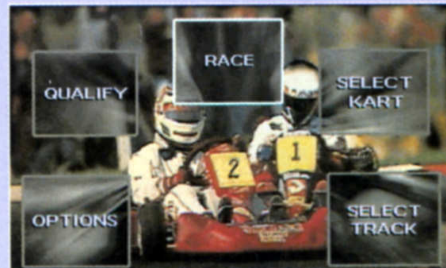


MoonBases

● **Déconstruction** : les boulettes. J'ai fait plusieurs erreurs dans la présentation de Déconstruction le mois dernier. Il y a bien des bruitages dans le jeu en plus de la musique. Aussi ça m'étonnait. Quant au prix du jeu, et bien il sera de 100 FF, prix spécial pour les lecteurs d'ANews jusqu'au 18 Juillet, passée cette date, le jeu reviendra à son prix initial de 150 F. N'hésitez pas à encourager l'équipe de BrainLego tant elle est dynamique et tant les codeurs français sont rares sur Amiga. Voilà, le tir est rectifié, avis aux principaux intéressés ;) Je rappelle l'adresse : Ness/BrainLego Belloni Laurent 7 Rue de Riquewihr 68200 MULHOUSE.

Interview de l'auteur de Virtual Karting II, Fabio Bizzetti

On en parlait il y a quelques temps, côté volant et boîte de vitesse, l'Amiga a peu de choses à se mettre sous les pneus. Après les légendaires Lotus et Jaguar XJ220, nous avons eu droit à Virtual Karting, Xtreme Racing, Racer et finalement Flyin'High. Alors qu'Alive Media Soft annonçait au World of Amiga qu'un jeu de rally 3D était en développement chez eux, voilà qu'un revenant fait son apparition dans le monde perturbé des jeux Amiga. Il s'agit de Fabio Bizzetti, l'auteur de Virtual Karting qui remet ça avec une version 2 bénéficiant d'un meilleur affichage et de circuits supplémentaires. Et bien, on a failli ne jamais voir le jeu, ceci à cause d'un éditeur, OTM. A l'époque, cela avait grandement découragé Fabio, mais grâce à Epic Marketing, le voilà qui revient, avec de nouvelles idées, et, on l'espère, une motivation retrouvée. Interview...



ANews : Quel était le problème avec OTM ?

Fabio Bizzetti :Ils n'ont jamais respecté le contrat. Les rares fois où j'ai reçu des paiements (avec des mois et des mois de délais) c'était quand j'ai commencé à leur dire que ma collaboration dépendrait de leur comportement. Mais ça n'a pas suffi, alors je les ai menacés de les traîner devant les tribunaux. Mais ils me doivent encore la moitié de mon salaire et obtenir la première moitié a été extrêmement difficile. J'ai dû les dénoncer publiquement sur Usenet, écrire aux magazines, etc... car la plupart des chèques qu'ils m'envoyaient étaient post-datés et avaient été annulés entre temps. Finalement, une autre société privée les a assignés en justice et OTM a fait faillite. J'ai ainsi perdu la moitié

de ma rémunération. J'ai aussi eu une mauvaise expérience avec Guildhall Leisure qui a publié la version budget de Virtual Karting. Ils m'ont payé à la fin, avec de nombreux mois de retard et après de nombreux fax, courriers et emails sans réponse. A mon avis, c'est une honte que l'Amiga ait de tels éditeurs, ils ne représentent pas une bonne raison de rester et de soutenir l'Amiga pour les développeurs de jeux. En plus du piratage, c'est dommage de voir les acheteurs honnêtes finalement incapables d'encourager les auteurs car leur argent est court-circuité par des hommes d'affaires avides.

ANews : Comment êtes-vous entré en contact avec Epic Marketing ? Pourquoi les avoir choisis ?

Ce sont eux qui m'ont contacté et ils me semblaient les seuls à être crédibles. J'ai écrit à Vulcan mais nous n'avons pas été d'accord sur de nombreux points. Notamment sur le fait qu'ils acquièrent des droits sur le programme (et même le code source). Au final, je commençais à me lasser quand Epic m'a contacté.



Virtual Karting II

ANews : Allez vous faire d'autres jeux sur Amiga ? Utiliserez-vous un jour votre moteur 3D "révolutionnaire" ?

Officiellement, je dirai "Non". Mais, si jamais je refaisais des jeux sur Amiga, ce ne serait pas une extension de quelque chose que j'ai déjà écrit, mais plutôt quelque chose recodé à partir de zéro. C'est une question de temps désormais.

ANews : Pouvez-vous nous en dire plus sur ce moteur ?

Le graphiste doit créer des bitmaps 3D, disons de 64x64x64 (NDBEN : allons bon!?). Il utilise pour cela un painter normal et fait des tranches en 2D de 64x64. Chaque tranche représente une coordonnée Z du bloc bitmap 3D. Un de mes utilitaires internes fait ensuite passer ce bloc 3D en 256 couleurs ou en 16/24 bits, dans un format spécial élaboré pour les besoins du moteur.

Chacun des blocs 3D reçoit alors son propre numéro et mon créateur de cartes les utilise pour obtenir un monde/scénario en 3D. Le moteur calcule rapidement quel bloc est ou n'est pas visible car le monde 3D est fait de blocs, de sous-blocs, de sous-sous-blocs en fonction de la distance de vue à partir d'une zone précise. Dès qu'il sait quels blocs il doit afficher, le moteur appelle la vraie routine 3D qui de façon "magique" dessine avec les rotations x,y et z correctes les blocs 3D. C'est un moteur très rapide, beaucoup plus que l'on ne peut l'imaginer. Les sprites sont gérés séparément pendant la phase d'affichage. La nature des blocs 3D bitmap est le voxel, on peut donc considérer le moteur comme un vrai moteur voxel (pas à la Commanche). Il peut aussi accepter des polygones 3D si nécessaire, mais sans accélération.

ANews : GeoSyncMedia (en Australie) prévoit de sortir deux jeux 3D : *Star Fighter* et *Virtual Rally*. Ces noms sont exactement ceux que vous projetiez d'utiliser dans le passé. Il y a un rapport ?

C'est de la daube. Je n'ai rien à voir avec eux.

ANews : Est-ce que VK 2 se vend bien? Pas de problèmes avec Epic ?

Jusqu'ici je ne sais pas si VK se vend bien. Mais Epic a payé ponctuellement mes avances, comme c'était prévu au contrat. Mon opinion à propos d'eux est très positive.

ANews : Que pensez-vous d'Amiga Inc ?

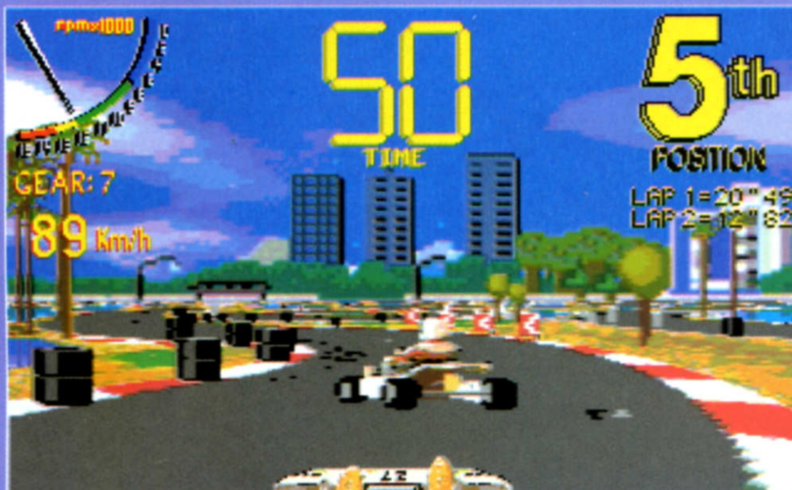
Ca ne pourrait pas être pire. Gateway joue sur les mots. Ce que j'ai entendu est qu'Amiga n'aura pas les droits exclusifs sur le "chip". Donc, d'autres compagnies dans le monde du PC pourront l'utiliser, et l'Amiga sera le pire système équipé avec ce "chip" au vu du marché PC et surtout de l'investissement qui y est fait. C'est comme s'il y a 10 ans, l'Amiga avait eu le VGA et le PC le SVGA... C'est de toute façon toujours la même architecture xVGA sans aucune innovation.

De plus, j'ai lu les "Work in progress" de certaines sociétés sur PC et leurs plans sont beaucoup plus poussés que ceux d'Amiga Inc. C'est logique qu'en l'an 2000 les cartes 3D soient bien plus performantes que des processeurs comme le Merced par exemple, qui seront à peine moins chers (un peu comme aujourd'hui le MMX comparé au VooDoo2 3DFX). Mais Gateway veut créer un nouveau standard et nous y enfermer dedans, tout ça pour voler de l'argent à Microsoft (remarque, ils sont tous de la même espèce...).

ANews : La machine à base de x86, c'est pour vous une bonne ou une mauvaise nouvelle ?

Là non plus, ça ne pourrait être pire. Gateway essaie de trouver un moyen pour faire acheter un PC à ceux qui ne le veulent pas. Et même si je vois Gateway contre Microsoft, je ne sais pas qui est l'ennemi. Je ne me sens pas "à la maison" avec Gateway, ce ne sont rien que des hommes d'affaires et rien d'autre. Rien à voir avec l'esprit originel de l'Amiga. Tout a l'air perdu maintenant (à moins que l'*A\Box* ne finisse par naître). Ce nouvel ordinateur de Gateway/AI n'aura plus rien à voir avec l'Amiga. Il ne respectera pas sa philosophie, utilisera une technologie complètement différente et il n'utilisera même pas l'Amiga OS (tout au plus prendront-ils une licence Java, BeOS etc...). Qu'aura-t-il de commun avec l'Amiga ? Juste le nom... Mais je ne suis pas surpris. Dans le monde informatique d'aujourd'hui, tout ce qui compte c'est de faire de l'argent, mentir et finalement faire des choses bien différentes de ce qu'elles semblent être. J'attendrai l'A\Box. Peut-être n'aura-t-il pas le nom, les chips et l'OS, mais il aura beaucoup en commun avec l'Amiga, son esprit et sa philosophie. Le but de Gateway est de soutirer à Microsoft autant d'argent que possible, de le remplacer avec quelque chose d'équivalent et de ne finalement rien changer, sauf celui qui dirige le tout. Tout ceci n'a rien à voir avec l'esprit de pionnier qui existait avec l'Amiga, le C64, le VIC 20 etc... C'est pareil avec les jeux vidéo, et nous n'avons pas vu depuis longtemps un jeu avec une atmosphère magique comme dans les 80's. Avant, on travaillait avec amour et passion, maintenant c'est avec des intentions financières et lucratives.

Virtual Karting 2
Le test



Pour ceux qui connaissent déjà le premier volet, peu de changement en ce qui concerne la présentation et les options. On vous permet de choisir entre un kart 80 cc et 125 cc. La différence entre les deux se verra sur la plus ou moins grande difficulté à dépasser vos adversaires. On choisit son mode de contrôle, à savoir le



joy digital ou analogique ou bien encore la souris et on démarre.

Première bonne impression, c'est fluide. Ca tourne vraiment très bien et on est en plein écran. Deuxième bonne impression, c'est jouable, le kart se dirige bien (surtout à la souris) et petit à petit prendre les virages sans déraper et améliorer son temps au tour devient un challenge. Des objets ornent le bord des circuits : panneaux en tous genre, arbres, pneus, barrières. Il est possible de les désactiver pour gagner en vitesse mais à partir d'un 030 on ne voit franchement pas la différence. Il y a aussi de l'eau, qu'il faudra de préférence éviter sous peine de perdre illico la course, et elle reflète le ciel, effet non négligeable. Là aussi, on peut désactiver mais enfin...

Passons aux points noirs du jeu: les graphismes. Ca passe du mauvais goût (surtout pour les couleurs choisies) au carrément moche. Selon le circuit sélectionné (six en tout), on a droit à un paysage lunaire, un paysage enfantin ou bien, un circuit plus traditionnel, une petite passerelle au bord de l'eau, etc...

Bien entendu, comme il s'agit de kart, le terrain est plat et le moteur du jeu n'a été conçu que pour cette situation. Néanmoins, lorsque vous freinez, vous sentirez votre kart se pencher un peu vers l'avant, et verrez vos pieds appuyer sur la pédale. Car Fabio étant lui même un pilote de Kart, son jeu a tout misé sur le réalisme. Vous aurez ainsi au sol des traces de pneumatiques qui vous indiquent la meilleure trajectoire à prendre dans un virage. Les musiques de présentation sont très entraînantes, mais seul le triste bruit du moteur se fera entendre pendant la course.

Enfin, quant à l'affichage, Fabio n'a pas utilisé de chunky to planar, mais un affichage tramé au blitter qui bien sûr est moins fin, mais permet une vitesse optimale dans tous les cas. Les modes 2x1 et 2x2 sont disponibles, et ainsi le simple 1200 avec de la Fast RAM (sans, j'ai essayé, ça ne marche pas!) arrive jusqu'au 50 fps. Sympa. Plusieurs vues 3D sont disponibles, au ras des pâquerettes (sensations garanties, on ne voit les virages qu'au dernier moment) ou vue plus aérienne. Il y a même une vue 2D du dessus, mais la résolution rend le



jeu si "pixelleux" qu'on préfèrera la vue 3D.

Pour résumer, ceux qui n'attachent pas trop d'importance aux graphismes et aiment les sensations plus que la beauté extrême trouveront leur compte dans VK 2. Les autres pourront regretter le nombre limité de niveaux ainsi que la possibilité de jouer à plusieurs, éléments qui avaient fait la gloire d'Xtreme Racing.

Dispo pour Amiga AGA, 2Mo, CD et disk chez Epic ou par VPC.

Genetic Species

Wolf 3D pour Amiga AGA, cartes P96 et CGFX, CD et 8 Mo.

Et voilà. Ca y est, à force de prévenir, d'alarmer l'humanité, c'est arrivé. En 2208 une grosse société bien monopolistique a fini par asservir les gouvernements et l'humanité, tout ça pour réaliser ses expériences génétiques tranquillement sur la lune. Cela commence par des expériences sur un OS en 1995 et regardez comment ça finit... Bref, cette société, appelée Can-



tex, il faut l'arrêter. L'embêtant c'est que Cantex est une gigantesque station lunaire, peuplée d'humains plus ou moins robotisés et vice versa. Cantex a en effet réussi à implanter des puces dans les cerveaux humains afin d'obtenir une obéissance quasi parfaite de ses subordonnés. Justement, c'est sur le "quasi" que tout va se jouer. La Counter Force Alliance (CFA) soit la résistance terrienne a inventé le Bioshifter, qui n'est pas un nouvel émulateur pour Amiga, mais un système permettant de contrôler les implants créés par Cantex. Un robot entièrement télécommandé est donc envoyé chez Cantex pour nettoyer un peu tout ça, et grâce au BioShifter dernier modèle, "acquérir" le maximum de personnel



de Cantex pour tout faire sauter. Pas de bol, vous étiez libre ce week end, c'est donc vous qui allez suer sur les manettes...

Genetic Species était attendu depuis longtemps. Je crois même en avoir fait la preview l'été dernier! A l'époque, le jeu semblait poussif et sans grand

intérêt, surtout que depuis, Doom et Quake ont fait leur apparition sur Amiga. Et bien je suis tombé de ma chaise tellement j'ai été surpris. D'emblée, l'intro en 3D précalculée jouée du CD laisse sans voix. On assiste au décollage du vaisseau du CFA, un combat spatial avec lens et motion blur (flou de bougé comme dit Jac) et son atterrissage chez Cantex. La meilleure intro que j'aie vue pour un jeu Amiga! Théoriquement, GS n'est qu'un Wolf3D, donc pas d'escalier ni d'étages, mais alors quel jeu ! Quel jeu !

Les graphismes sont magnifiques, une ambiance formidable. Des gouttes d'eau suintent des plafonds, les feux et explosions sont archi-réels, les différentes portes sont toutes plus designs les unes que les autres. Du grand art. Les ennemis sont variés et réussis. Cela va du soldat de base, à l'ingénieur mécanicien en passant par les araignées crachant du venin et autres aberrations génétiques. Mon préféré reste l'espèce de gros bipode qui vous canarde sans sommation : vaut mieux le surprendre qu'autre chose... Le plus intéressant chez ces ennemis est leur intelligence. S'ils sont en difficulté, ils n'hésitent pas à s'enfuir. Vous rigolez un coup en écrasant un cigare bien mérité, et le voilà qui revient avec 2 ou 3 copains pour la revanche ! Ces ennemis sont aussi capables de vous chercher dans toutes les directions possibles et vous repèrent au bruit. Ne videz pas les chargeurs pour rigoler.

A propos des armes, il y a de tout : pistolets, mitrailleuses, lance-flam mes, grenades à mains etc... Ces dernières sont très destructrices mais sont en nombre limité. Conservez les surtout pour éclater des murs ou bien de gros vilains pas beaux. La plupart des armes éclairent l'endroit où vous vous trouvez quand vous faites feu et tirer au lance-flammes dans un couloir sombre relève plus du 14 Juillet que du simple petit jeu sur Amiga. Toujours côté effets spéciaux, des spots, des feux et les différentes explosions illumineront les pièces de belle manière. Le laser contre les murs par exemple est du plus bel effet. Pour la vitesse, on n'est pas en rade non plus : ça booste ! J'ai essayé sur 060, 040 : c'est nickel. Le mode plein écran saccade un peu, mais si l'on baisse la fenêtre et le niveau de détail des murs, la fluidité revient. Même sur 030 c'est incroyable, essayez si vous pouvez, vous n'en reviendez pas !

L'ambiance sonore n'est pas de reste. Les bruitages sont tous différents selon les ennemis, des samples sinistres accompagnent votre progression, et une belle voix digitalisée ponctue vos trouvailles ("Energie..."). Tout est configurable par AHI. De plus, branchez votre lecteur CD sur la Hifi, vous profiterez des splendides musiques en direct.

C'est complétement jouable ! Le clavier ou la souris répondent bien. La difficulté est croissante et des slots de sauvegarde à récupérer vous permettent de sauver où vous voulez. Mais le point extra fort du jeu est le Bioshifter. Il s'agit d'une sonde à lancer. S'il n'y a personne dans les couloirs, vous la dirigez pendant 5 secondes afin de voir ce qui vous attend plus avant. Pratique quand on est mal côté santé. Le plus intéressant est à venir: si vous assommez un officier de sécurité et que vous plongez la sonde dans son corps, vous le dirigez et avez accès à des endroits interdits jusqu'alors! Cette technique est indispensable car dans certains cas, il vous faudra prendre la peau d'un mécanicien ou d'un scientique pour finir le niveau...

Pour conclure, face à un Quake exigeant en calcul, mais offrant un environnement 3D jamais vu sur Amiga, GS offre certes un Wolf, mais d'excellente qualité. Il a le mérite de se contenter d'un 030, des ascenceurs feront un peu disparaître l'aspect un peu plat des niveaux, et surtout, l'ambiance y est formidable. Un grand jeu pour cet été, et sans doute le meilleur depuis toujours chez Vulcan.

Dispo chez Vulcan ou en VPC. Un éditeur de niveaux verra le jour prochainement.

Présentation de
FOUNDATION
de Paul BURKEY/Sadeness

Jeu de stratégie temps réel pour Amiga AGA, carte GFX, 2 Mo, CD et disque dur.

J'insiste bien sur le fait qu'il ne s'agit là que d'une présentation de Foundation et non d'un test complet. Le jeu est immense, très profond et de nombreuses heures de jeux supplémentaires sont nécessaires pour le décrire correctement. Néanmoins avec les examens, je n'ai pas encore pu tout voir, c'est pourquoi je vous propose mes premières impressions quitte à reprendre en Septembre le test de Foundation.

Le jeu est sur un CD, il est possible de l'installer complètement sur disque dur (113 Mo sont requis). J'ai choisi de tout lancer à partir du CD (seuls les prefs et les sauvegardes vont sur le dur). Les chargements sont alors un peu longs mais ça vient de la relative lenteur de mon x4.



Les préférences du jeu vous permettent de configurer la résolution des écrans menu et de celui du jeu, les sons via AHI, les tampons mémoires et la langue désirée. Malheureusement, seul l'anglais et l'allemand sont disponibles.

Je décide de mettre les menus en 640x512 et le jeu en 320x256. Vlan ! Plus de sons, plus d'intro et plantage avant d'atteindre l'écran de jeu. J'essaie en mettant tout en basse résolution : ouf, tout marche. Devant ce comportement bizarre, j'envoie tout de même un mail à Paul Burkey (cf interview dans les premières pages Jeux d'AmigaNews !).

Voici ses recommandations : sous AGA, il ne faut pas utiliser d'écran plus gros que 640x256. Le fait qu'il n'y ait plus de son signifie que la CHIP est insuffisante. Un correctif sera bientôt inclu dans un prochain update. De toute façon, le jeu en 640x512 serait trop lent en AGA.

Enfin, il signale qu'une traduction en français de Foundation sera disponible dans un mois. Chouette, car le jeu plus la documentation en HTML (Aweb est fourni pour la visionner) est entièrement en anglais. Bon, le jeu se lance, une petite intro sympa en 3D et c'est parti. Les musiques d'intro sont de très bonne qualité. Un effort certain a été fait pour l'ambiance. Les écrans de présentation sont superbes, quel dommage d'avoir à les afficher en 320x256...

Pour les habitués de Settlers sur Amiga, pas de dépaysement ! Le jeu lui ressemble comme deux gouttes d'eau, mais avec heureusement des changements. Le but, faire évoluer son peuple niveau technologie, le faire se multiplier, prendre le plus de ressources possible et si besoin anéantir la tribu adverse.



Au début, peu de bâtiments sont disponibles. Certains vous sont d'emblée fournis comme la Maison Pompe (indispensable pour l'eau potable), le château fort et une maison de forestier pour le bois. A vous de construire le reste : maisons de paysans (dans lesquelles il vous faut mettre des jeunes filles, pour procréer, si si !), fermes pour la nourriture, mines pour tous les métaux et minerais, armureries pour construire des armes, etc...

Chaque personnage a sa propre personnalité et sa propre photo ! Elle apparaît dans le menu de commande ! Il s'agit des fameux mugshots. Un sample différent est assigné à chaque type de personnage : les soldats, les paysans, les ouvriers, les magiciens, les jeunes femmes, etc... Vous pouvez décider de mettre à l'ouvrage chacun d'eux à une tâche spécifique, mais si elle ne lui correspond pas, les résultats seront médiocres. Parmi eux, certains sont très importants. Outre les soldats il y a les scientifiques qui cherchent de nouvelles technologies et surtout les magiciens. Ces derniers construisent vos bâtiments en un tour de baguette magique, mais il faudra construire des maisons de Magie (bizarrement nommées Crematorium...) pour regagner des points de magie. Sinon, les constructions se feront à la main. Côté technique, en basse résolution, le scrolling de l'aire de jeu n'est pas très rapide. Néanmoins, les personnages se déplacent assez rapidement. En utilisation sur CD, il y a un petit temps de latence lorsqu'on clicke sur un personnage.

Le jeu est assez complexe, et quiconque ne comprend pas l'anglais aura bien du mal. Paul BURKEY continue le développement de son jeu après sa sortie. Si vous vous rendez sur www.sneech.co.uk /FoundSupport.html, vous trouverez de nombreux updates pour Foundation. Il s'agit de programmes qui remplacent les exécutables du CD et ajoutent des fonctions, améliorent la vitesse du jeu, etc... Sont ainsi prévus, la possibilité de rajouter ses propres sons au jeu, le jeu en réseau via Internet ou encore l'écran splitté pour le jeu à deux. Les updates 5 et 6 sont majeures. Pour ceux qui n'ont pas accès au Net, les updates seront disponibles sur les CD Aminet.

Voilà, on se retrouve à la rentrée (encore en kiosque!) avec plus d'infos sur Foundation, Quake et un dossier sur tous les éditeurs de jeux Amiga et ce qu'ils nous préparent pour Noël. Bonnes vacances à tous !